

VOLLVERSION AUF DVD

PRINCE OF PERSIA DIE VERGESSENE ZEIT



Der aktuellste Teil der weltberühmten Action-Adventure-Serie: Grafisch topmodern, spielerisch brillant!*

Erstmals auf Heft-DVD

VIDEO AUF DVD

EXKLUSIVE VORSCHAU

RISEN 2

Nur in PC Games: Das erste Story-Drittel durchgespielt! Plus: Sneak Peek mit Lesermeinungen zum RPG-Hit

VIDEO AUF DVD

STUDIOBESUCH

FAR CRY 3

Dramatisch, drastisch, gut: Wir haben den Mega-Shooter in Aktion gesehen.

ANALYSE AUF 8 SEITEN

DIABLO 3

Blizzard perfektioniert – und wir haken nach: Was hat sich im Detail geändert? Und wann wird das Spiel endlich fertig?

* Zur Aktivierung wird eine Internetverbindung benötigt!

VIDEO AUF DVD

EXKLUSIV ANGESPIELT

DARKSIDERS 2

Genialer Mix aus Action-Spektakel und Rollenspiel



03/12 | € 5,50



www.pcgames.de

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL

Tim Schafers Million-Dollar-Baby



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

FREITAG | 20. Januar 2012

Blizzard setzt das Skalpell an und entfernt scheinbar überflüssige Elemente aus **Diablo 3**. Spieldesigner Jay Wilbur persönlich wendet sich an die beunruhigten Fans, um die Einschnitte zu erklären. Dennoch schießen die Spekulationen ins Kraut: Wird das Spiel auf Diablo komm raus entschärft, um es möglichst schnell fertigzustellen? Für die Vorschau auf Seite 30 hat sich **Diablo**-Experte Felix Schütz die Sache ganz genau angesehen. Außerdem hat Blizzard zumindest grob eingegrenzt, wann **Diablo 3** erscheinen soll: zwischen April und Juni (2012!).

SAMSTAG | 11. Februar 2012

Alles klar zum Entern: Mehr als zwei Monate vor der Veröffentlichung des Piranha-Bytes-Rollenspiels **Risen 2: Dark Waters** machen sich fünf wackere PC-Games-Leser auf in die Münchner Deep-Silver-Zentrale, um gemeinsam mit den Redakteuren stundenlang in spannende Quests einzutauchen. Was die Fans zum aktuellen Stand der Dinge sagen, erfahren Sie in der Titelgeschichte ab Seite 22.

FREITAG | 17. Februar 2012

Eine gute Woche ist es jetzt her, dass Tim Schafer (**Day of the Tentacle**, **Grim Fandango**) seine Anhänger um nicht weniger als 400.000 Dollar Spielgeld gebeten hat. Der Plan: gemeinsam mit **Monkey Island**-Erfinder Ron Gilbert ein klassisches Point&Click-Adventure zu entwickeln. Auf einer eigens eingerichteten Website konnte jedermann zwischen verschiedenen „Spenden"-Paketen wählen – von 15 Dollar (was zum Download des fertigen Spiels berechtigt) bis hin zum Abendessen mit den beiden Stardesignern für „günstige" 10.000 Dollar. Bis Redaktionsschluss ist die unglaubliche Summe von fast 2 Millionen Dollar zusammengekommen, rund 40.000 Einzelpersonen aus aller Welt haben virtuell „zusammengelegt". Seitdem diskutieren Spiele-Fans, Journalisten und Entwickler, ob diese Aktion nicht als fulminante Blaupause für ähnliche Projekte dienen könnte. Man stelle sich vor, wie viele Nischen-Spiele sich realisieren ließen, wenn sich nur genügend Liebhaber und Unterstützer fänden! Noch dazu lassen sich auf diese Weise die als notorisch geldgierig und innovationsallergisch geltenden Spiele-Publisher übergehen. Doch in der Praxis dürften die Hürden hoch sein – zumindest dann, wenn man nicht gerade Tim Schafer heißt. Mehr dazu in der Aktuelles-Rubrik auf Seite 16!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Der Redakteur tippt doppelt so viel, wie nach menschlichem Ermessen auf eine Seite passt? Ein Fall für das Layout-Team von PC Games! Das Quartett kümmert sich darum, dass Texte und Screenshots optimal zur Geltung kommen. Von links nach rechts: Sandra Wendorf, Philipp Heide und Sebatian Bienert, im Vordergrund Monika Jäger.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 03/12

AKTUELLES
ab Seite 8

HARDWARE
ab Seite 122

THEMA

MAGAZIN
ab Seite 112

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 20

Seite 22



RISEN 2: DARK WATERS

Piranha Bytes' neues Rollenspiel lockt mit Piratensetting und Karibik-Flair. Wie gut sich das spielt, durften wir zusammen mit Lesern im Rahmen einer Sneak-Peek testen.

Seite 32



DIABLO 3

Blizzard nimmt sich einfach die Zeit, um das heiß ersehnte Actionrollenspiel zu optimieren. Was das für Sie bedeutet, verrät unsere Vorschau.

Seite 112

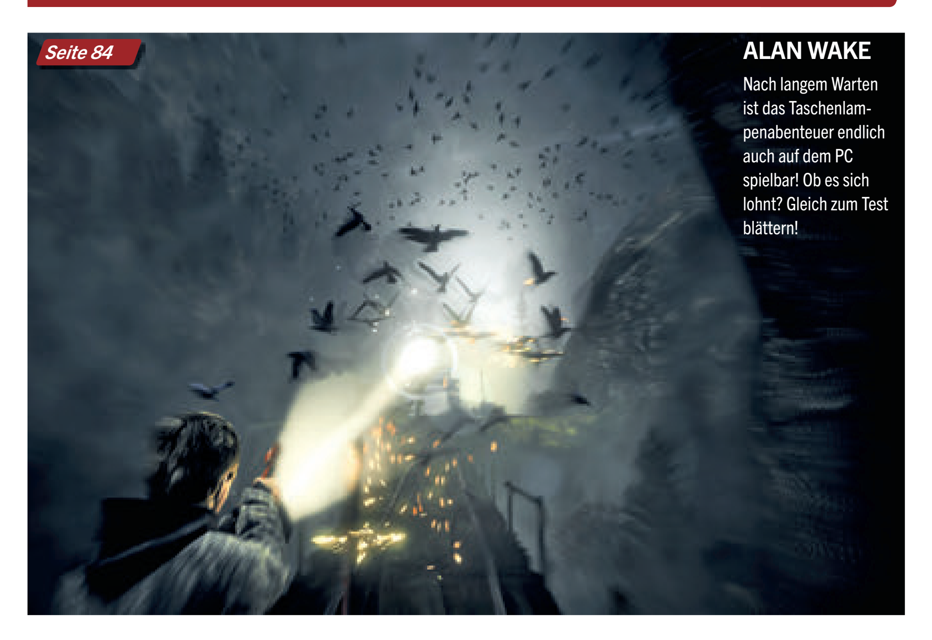


THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Modden leicht gemacht! Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit dem Creation Kit von Bethesda im Nu eigene Quests erstellen.

TEST

ab Seite 82



Seite 84

ALAN WAKE

Nach langem Warten ist das Taschenlampenabenteuer endlich auch auf dem PC spielbar! Ob es sich lohnt? Gleich zum Test blättern!



Seite 88

THE DARKNESS 2

Für Deutschland stark geschnittener Shooter



Seite 92

KING ARTHUR 2

Fantasy-Schlachten mit viel Pen&Paper-Flair



Seite 96

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Ungewöhnliches Rollenspiel mit erstklassigem Kampfsystem



Seite 98

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION

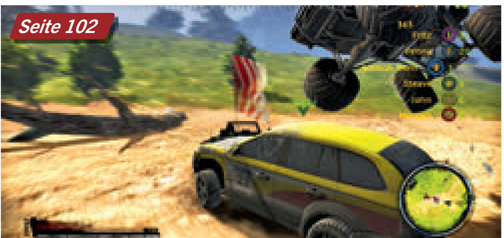
Die Neuauflage des Taktikklassikers **Jagged Alliance 2** verzichtet zugunsten von Echtzeit-Gefechten auf die bekannte Rundenmechanik.



Seite 100

SOL: EXODUS

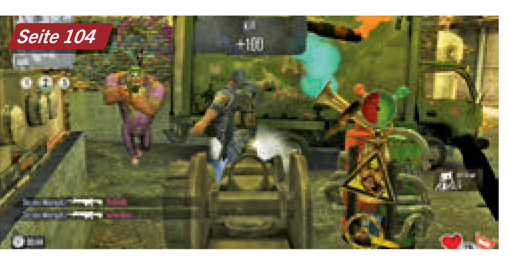
Arcadelastiger Weltraumshoooter mit Joystickunterstützung



Seite 102

INSANE 2

Die unterhaltsame Offroad-Raserei geht in die zweite Runde – mit Erfolg?



Seite 104

GOTHAM CITY IMPOSTORS

Online-Gefechte mit skurrilen Kostümen in Batmans Heimatstadt



Seite 106

OIL RUSH

Indie-Strategie mit **Waterworld**-Setting zum Budget-Preis

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Prince of Persia: Die vergessene Zeit



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

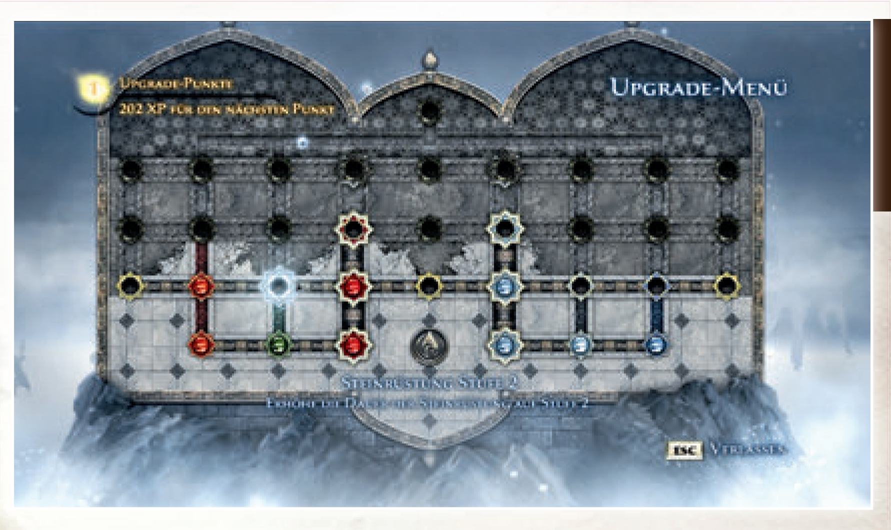
- Spannendes Action-Adventure aus der **Prince of Persia**-Reihe
- Abwechslungsreiche Sprung-und Kletterpassagen
- Motivierendes Levelsystem mit Spezialfähigkeiten
- Dynamische Kämpfe gegen Monsterhorden und Bossgegner
- Packende Geschichte im fernen Persien
- Manipulation der Zeit und der vier Elemente
- Detaillierte Grafik und flüssige Animationen
- Durchdachte, leicht zu handhabende Steuerung

ZEHN STUNDEN PACKENDE UNTERHALTUNG

Die Geschichte spielt zwischen den Ereignissen der Vorgänger **Sands of Time** und **Warrior Within** und führt den Prinzen in das Königreich seines Bruders. Im Kampf gegen Invasoren entfesseln die beiden eine mystische Sandarmee, die es nicht nur auf die Angreifer, sondern auch auf die Monarchen abgesehen hat. Bei seinem Versuch, die Dämonen zu verbannen, erhält der Held Hilfe von einer magisch begabten Dschinn.

KAMPF GEGEN DAS BÖSE

Wie in den Vorgängern kämpft sich der Prinz durch Horden von Monstern, die sich ihm in den Weg stellen. Mit seinem Schwert kann er normale sowie schwere Angriffe durchführen, außerdem verfügt er über vier Spezialfähigkeiten, welche an die vier Elemente angelehnt sind. Neben den normalen Gegnern stellen sich Ihnen oft auch mächtigere Endbosse in den Weg.



DER JUNGE HAT TALENT(E)!

Durch das Besiegen von Gegnern sammelt der Prinz Erfahrung, für die er Skillpunkte erhält. Was Sie damit anstellen, bleibt Ihnen überlassen: Per Talentbaum stocken Sie Lebensenergie oder Energieslots des Helden auf oder erhöhen die Kampfkraft des Prinzen. Zudem bauen Sie Spezialangriffe wie einen mächtigen Wirbelsturm in vier Stufen aus.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann „Starten". Alternativ führen Sie im DVD-Hauptverzeichnis die Datei „Setup.exe" aus. Wichtig: Starten Sie nicht das Setup-Programm aus dem separaten Vollversionordner!
- Wenn während der Installation die Meldung „Bitte Disk 5 einlegen" erscheint, wenden Sie die DVD auf Seite 2. Nach der Installation wechseln Sie wieder auf Seite 1.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Empfehlenswert:** Phenom II X4 965 BE/Core i5-750, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon HD 5830

Wichtig: Da das Spiel über einen Online-Kopierschutz verfügt, benötigen Sie ein kostenloses Ubisoft-Benutzerkonto, mit dem Sie **Die vergessene Zeit** nach der Installation verknüpfen. Eine Internetverbindung benötigen Sie allerdings nur einmalig für die Aktivierung. Danach startet das Spiel auch offline und lässt sich ohne Einschränkungen benutzen. Die Spielstände werden lokal gespeichert.



ABWECHSLUNG BEIM KLETTERN

Der Prinz verfügt über die Fähigkeit, Wasser erstarren zu lassen, sich durch die Lüfte zu schwingen und Kletterplattformen aus dem Nichts zu erschaffen. Außerdem beherrscht er den aus den Vorgängern bekannten Trick, die Zeit zurückzudrehen, um Fehler ungeschehen zu machen. Die abwechslungsreichen Sprungpassagen erfordern aber trotzdem Reaktionsvermögen und Geschick.

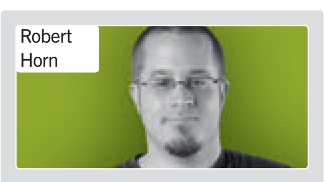
Die Seriennummer zum Spiel finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75.



FIESE FALLEN, CLEVERE RÄTSEL

Neben den für die **Prince of Persia**-Reihe üblichen Kletter-und Sprungeinlagen gibt es etliche Schalterrätsel, bei denen Köpfchen gefragt ist. Außerdem erwarten den Prinzen viele tödliche Fallen. Doch mit seinen akrobatischen Fähigkeiten sowie der Macht über die Zeit ist er immer Herr der Lage.

AKTUELLES 03 | 12



Robert Horn

„Wie Tim Schafer mich dazu brachte, ihm mein Geld zu überweisen“

Ich spiele keine Adventures. Schon seit Ewigkeiten nicht mehr. Damals, in den Achtzigern, da hatten wir ja nix anderes! Jetzt, wo ich die freie Wahl habe, bevorzuge ich etwas mit mehr Bildschirmaktivität. Vornehmlich Explosionen. Ich erzähle Ihnen das, damit Sie verstehen, wie verwundert mich meine Kollegen angeglotzt haben („Uh, der Action-Horn wieder“), als sie erfuhren, dass ich dem Double-Fine-Projekt (mehr dazu ab Seite 16) FREIWILLIG Geld überlassen habe. Damit Tim Schafer ein Adventure machen kann. Ein Spiel, dass ich voraussichtlich nicht einmal spielen werde. Warum? Weil ich die Idee sensationell finde. Ein Spiel zu produzieren, das von Menschen finanziert wird, die dieses Spiel haben wollen (mich ausgenommen). Menschen, die während der Entwicklung mitreden dürfen, dank Videodokumentation hautnah dabei und die Teil des Entwicklungsprozesses sind. Dieser tolle Ansatz ist jede Unterstützung wert. Vielleicht spiel ich's ja am Ende doch.

HORN DES MONATS*
THORSTEN KÜCHLER



Diesmal erwischte es unseren quirligen Redaktionsleiter. Thorsten, der als letzte Lese-Instanz direkt nach der Schlusskorrektur die Fehler der anderen aus dem Heft fischt, patzte diesmal höchstselbst. In der vergangenen Ausgabe taufte er in seiner Vorschau zu **I am Alive** das Spiel in **I am Awake** um. Da hatte wohl jemand zu viel **Alan Wake** gespielt …

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

Vorabversion angespielt

Mit **Satinavs Ketten** hat Daedalic Entertainment das erste klassische Adventure in der Rollenspielwelt des **Schwarzen Auges** in der Mache. Vogelfänger Geron erlebt ein spannendes Abenteuer in Aventurien, dem bekannten Königreich der populärsten deutschsprachigen Fantasy-Welt. Und dort gehen geheimnisvolle Dinge vor sich. Ganze Schwärme von Krähen verhalten sich mysteriös. Sie fallen im Ort Andergast ein, attackieren Menschen und töten zwei von ihnen sogar. An dieser Stelle durften wir in einer Vorschauversion ins Spiel einsteigen. Als Geron war es unsere Aufgabe, zunächst vier Eichenblätter in Andergast zu finden und dann die königlichen Gemächer von den gefährlichen Vögeln zu befreien. Das Unterfangen schlägt fehl und Gerons Ausbilder fällt den Vögeln zum Opfer. Nun müssen Sie eine ganz bestimmte Elfe finden und mit ihrer Hilfe das Königreich retten. Und so klicken Sie sich durch stimmungsvolle Landschaften, stecken Gegenstände ein und kombinieren diese, reden mit anderen Charakteren – und zaubern. Denn Geron ist ein Magiedilettant und kann Gegenstände mit Willenskraft zerstören. Fee Nuri hingegen kann zerstörte Gegenstände per Zauber wieder zusammensetzen. Einige Rätsel können Sie nur durch die Kombination dieser Fähigkeiten lösen. Daedalic bleibt eng an der Lizenz; **DSA**-Kenner werden sich wohl fühlen. Im Spiel sprechen die Orks sogar orkisch – und Nuri übersetzt. Klasse! ❑

Info: www.satinavsketten.de

Marc meint:
Satinavs Ketten macht bereits einen stimmungsvollen Eindruck. Es steckt jede Menge **DSA** im Spiel – ohne sich aufzudrängen. Einigen Animationen und der allgemeinen Performance des Spiels fehlt allerdings noch der Feinschliff.



Für Dialoge gibt es eine Nahansicht der Gesprächspartner und die Themen werden per Mausklick gewählt.

Das Adventure bietet stimmungsvolle, handgezeichnete Landschaften in der Spielwelt Aventurien.

CHAOS AUF DEPONIA

Fortsetzung angekündigt

Mit **Chaos auf Deponia** arbeitet der Hamburger Entwickler Daedalic Entertainment am Nachfolger des witzigen Comic-Adventures **Deponia**. Bereits am 14. September wird damit die Story des Abenteuers rund um die Helden Rufus und Goal fortgesetzt. Nach den Ereignissen in Deponia ist Rufus ruhiger und besonnener geworden, umsichtig, freundlich und rücksichtsvoll. Nie im Traum würde es ihm einfallen, ein riesiges Chaos auf Deponia zu verursachen, sich an brennende Sägeblätter zu ketten oder Goals Bewusstsein aus Versehen in drei Teile zu spalten. Sollte man zumindest meinen … Das zweite **Deponia** erzählt eine eigene, in sich abgeschlossene Geschichte und setzt keine Kenntnisse des Vorgängers voraus. ❑

Info: www.deponia.de



In **Chaos auf Deponia** erfahren Sie mehr über Held Rufus und es werden offene Fragen des Vorgängers beantwortet.

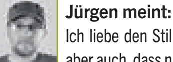

DIABLO
BORDERLANDS 2
MAX PAYNE 3
RESIDENT EVIL
CAPCOM
SPEC OPS
THE LINE
PS3
XBOX 360
JETZT AUCH
DER ONLINE-SHOP
SATURN.de
MIT MARKTGARANTIE
ONLINE VORBESTELLEN!

SHANK 2

Blutiger Brawler

Im Grunde hat sich seit Teil 1 wenig verändert: Wir haben es noch immer mit einem überaus brutalen Sidescroller zu tun, der einfach unverschämt gut aussieht. **Shank 2** zeigt eindrucksvoll, dass Brawler auch 2012 durchaus noch begeistern können und dass Spieltiefe nicht zwangsläufig mit räumlicher Tiefe zusammenhängt. Was die Entwickler von Klei Entertainment hier in nur zwei Dimensionen gepresst haben, spielt sich herrlich, motiviert durch viele freischaltbare Waffen und Gegenstände, unterhält auch vorzüglich im Koop-Modus und ... frustriert leider auch regelmäßig aufgrund der mauen Maus/Tastatur-Steuerung und des oft ärgerlich hohen Schwierigkeitsgrads. Dennoch: Bei einem Preis von 10 Euro können Sie hier wenig falsch machen. ❑

Info: store.steampowered.com/app/102840



Jürgen meint:
Ich liebe den Stil von **Shank** – weiß aber auch, dass nicht jedem das viele Pixelblut gefallen wird. Leider beiße ich regelmäßig ins Gamepad, weil a) die Tastatursteuerung mit mir inkompatibel ist und b) der hohe Schwierigkeitsgrad nervt. Trotzdem: Kaufbefehl!



Shank nimmt es auch mit größeren Gegnern locker auf – dank Kettensäge, Knarren und zig anderen Mordwerkzeugen.

PIXELJUNK EDEN

Kunstvoller Indie-Hüpfer

Ihr Grimp kann hüpfen, sich festhalten und einen Seidenfaden spinnen – spielerisch ist also wenig geboten.

Übers Spielprinzip des ursprünglich Playstation-3-exklusiven Jump & Runs **Pixeljunk Eden** sollten wir besser gar nicht allzu viele Worte verlieren, sonst geht ein großer Teil des explorativen Spielspaßes am Ende noch verloren. Sie steuern einen Grimp, dessen Name ein Kunstwort aus „grip“ („greifen“) und „jump“ („springen“) ist – am ehesten ist das possierliche Tierchen wohl mit einem Äffchen vergleichbar, das sich hopsend von Pflanze zu Pflanze bewegt. Hüpfen und Pollen sammeln, viel mehr brauchen Sie nicht zu tun – das alles aber in einem ungemein kreativen grafischen Stil und zu eindringlicher, aber auch eigenwilliger elektronischer Musik. Der spielerische Anspruch ist dabei vergleichsweise gering, das aber tritt bei dem fast schon esoterisch beruhigenden Abenteuer ziemlich in den Hintergrund. Auch kooperativ ein Erlebnis! ❑

Info: store.steampowered.com/app/105800



Jürgen meint:
Mich schreckt zwar schon die Musik ab, die mich an einen Fahrstuhl in einer Techno-Diskothek denken lässt, aber ich erkenne den künstlerischen Wert des Gesamtprodukts durchaus an – trotz des mangelnden spielerischen Anspruchs.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
2	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
4	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	Test in 12/10	Wertung: 91
5	Star Wars: The Old Republic	Electronic Arts	Test in 01/12	Wertung: 89
6	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard	Test in 09/10	Wertung: 90
7	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
8	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
9	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89
10	Batman: Arkham City	Warner Bros.	Test in 01/12	Wertung: 92

ALAN WAKE

Remedy bringt Alan Wake persönlich vorbei

Eine gute Woche vor dem offiziellen Steam-Verkaufsstart stattete uns der Publisher von **Alan Wake**, Nordic Games, einen ausgedehnten Besuch ab. Im Gepäck hatte er nicht nur eine Testversion des Spiels, sondern auch den Head of Franchise Development bei Remedy, Oskari Häkkinen, der laut seiner Visitenkarte auch „Ozz“ genannt werden darf. Ozz verübte einen ganzen Tag lang mit uns allerlei Schandtaten – vermutlich weil er sich bei annähernd minus 20 Grad an diesem Tag in Deutschland ganz wie zu Hause fühlte: Der Markenbeauftragte für **Alan Wake** stand uns nicht nur zum lockeren Gespräch und Mittagessen zur Verfügung, sondern verewigte sich bereitwillig in Form eines ausgiebigen Interviews auf der beiliegenden Heft-DVD. Außerdem klinkte er sich in die 134. Folge des PC-Games-Podcasts ein, wo wir mit ihm über Spiele, Sammelleidenschaften und die Silhouette Finnlands fachsimpelten.

Auch die PR-Abteilung von Nordic Games stand uns Rede und Antwort: So erfuhren wir, wie die insgesamt vier Versionen des Spiels im Detail aussehen werden, warum die Standard-Version eigentlich „Besser als Standard“-Version heißen müsste und dass man auf jeden Fall über gedruckte Fassungen von **Departure** nachdenken wolle – dem Roman, um den sich in **Alan Wake** alles dreht. Details zu den Versionen erfahren Sie auf Seite 84, Genaueres zur Entstehung von **Alan Wake** auf der DVD und falls Ihnen der Sinn nach Anekdoten steht, hören Sie sich am besten auch noch unseren Podcast an. ❑

Info: www.pcgames.de/PC-Games-Podcast-Thema-233689



Oskari „Ozz“ Häkkinen (rechts) sitzt PC-Games-Redakteur Jürgen Krauß vor der Kamera Rede und Antwort.

CIVILIZATION 5: GODS & KINGS

Add-on führt Religion und Spionage ein

Es gibt Grund zur Freude für Rundenstrategen: **Civ**-Entwickler Firaxis arbeitet derzeit an dem Add-on **Gods & Kings** für **Civilization 5**, das im Frühsommer 2012 erscheinen soll und das Grundspiel in beinahe jedem Aspekt erweitert. Die beiden wichtigsten Neuerungen führen zwei Spielsysteme ein, die Fans der Reihe bereits kennen: ein Religionssystem und die Spionage. Bei der Religion startet man mit einem Satz aus mehreren Göttern eines Glaubens; im Verlauf der Partie entwickelt sich diese Religion dann weiter und breitet sich aus. Zur Wahl werden elf verschiedene Religionen stehen, darunter natürlich auch alle großen Weltreligionen. Jede Religion kann zusätzlich – und das ist ganz neu – mit Glaubensrichtungen ergänzt werden. Diese Glaubensrichtungen gewähren Boni auf Ihre Zivilisation und unterteilen sich in vier verschiedene Kategorien. Auf diese Weise möchten die Entwickler den Spielern eine Möglichkeit geben, die eigene Zivilisation noch stärker an ihren ganz persönlichen Spielstil anzupassen.

Auch bei der Spionage haben sich die Mannen unter der Führung von Entwicklerlegende Sid Meier etwas Feines ausgedacht. Spione klauen nun nicht nur Technologien oder zetteln Aufstände an. Sie sind in **Gods & Kings** auch in der Lage, die Pläne der KI aufzudecken! So kann man beispielsweise herausfinden, ob und wann die KI einen Angriff auf das eigene Reich plant. Mit einem erfahrenen Geheimagenten ist es sogar möglich, die genaue Zielstadt zu ermitteln. Denn Spione steigen nun im Rang auf und verbessern so ihre Spürnasen. Neben den beiden großen Neuerungen kommen mit **Gods & Kings** neue Technologien, je neun weitere Zivilisationen und Weltwunder sowie elf neue Gebäude und 26 frische Einheiten hinzu. Darüber hinaus können Sie sich auf drei neue Szenarien freuen, die den Untergang Roms, das Mittelalter und ein Sci-Fi-Setting abdecken. Um den Kampf um die Weltherrschaft etwas anspruchsvoller zu gestalten, tüfteln die Entwickler zudem an der Gegner-KI und überarbeiten das Kampfsystem. Und zwei neue Typen von Stadtsaaten wird es auch noch geben. Es sieht also ganz danach aus, dass Firaxis an einer allumfassenden Erweiterung werkelt! ❑

Info: www.civilization.com



Mit **Gods & Kings** kommen neue Einheiten ins Spiel und das Kampfsystem wird überarbeitet.



Zu den neuen Völkern in **Gods & Kings** zählen unter anderem die Maya, Kelten, das karthagische Reich und die Niederlande, dessen Anführer hier zu sehen ist.



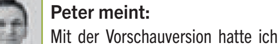
Viktor meint:
Tja, so läuft es manchmal im Leben. Erst letzte Ausgabe wünschte ich mir im Zuge unseres großen DLC-Specials ein Add-on zu **Civilization 5** – und zack, schon wird es angekündigt. So kann es in Zukunft gerne weitergehen! Add-ons zu **Anno 2070** und **Might & Magic: Heroes 6** wären zum Beispiel auch sehr schön. Aber wer weiß, vielleicht sitzen die verantwortlichen Studios bereits an den Erweiterungen? So ein paar Spione wie in **Gods & Kings** wären jetzt wirklich praktisch!

TROPICO 4: MODERN TIMES

Das Add-on geht mit der Zeit

In der Erweiterung des Aufbau-Strategiespiels entwickeln sich von Ihnen als Diktator errichtete Inselparadiese im Lauf der Zeit weiter: Mit fortschreitender Spieldauer fahren Ihre Untertanen modernere Autos und neue Gebäude stehen zum Bau bereit. Unter den insgesamt 30 zusätzlichen Bauten stoßen Sie auf viele 1:1-Entsprechungen veralteter Technologien, so tauschen Sie etwa gewöhnliche Agrarbetriebe gegen Biofarmen aus. Aber es gibt auch gänzlich neue Gebäude wie SWAT-Hauptquartier, Solarkraftwerk oder Chipfabrik. Durch den Bau erhalten Sie Zugriff auf ein Dutzend neuer Erlasse, mit denen Sie großflächig Dünger verstreuen oder eine Internetpolizei einführen (ACTA lässt grüßen). Eine Kampagne mit zwölf Missionen gibt es obendrauf. Das Add-on erscheint am 22. März für ca. 25 Euro. ❑

Info: www.tropico4.de



Peter meint:
Mit der Vorschauversion hatte ich bereits viel Spaß: Die Handlung ist noch irrer als im Hauptspiel und die neuen Gebäude sorgen für Abwechslung. Schwächen des Originals wie das simple Wirtschaftssystem räumt aber auch **Modern Times** nicht aus.



Die neuen Wolkenkratzer sind eine hübsche optische Abwechslung zu den bekannten Gebäuden.

DOTA 2

Streit um Markennamen



Neue Bilder zu **Dota 2** sind Mangelware. Dieses Artwork zeigt den Bounty Hunter Gondar.

Zwischen Blizzard und Valve ist ein Streit darüber entbrannt, wem der Name **Dota** gehört. Valve entwickelt derzeit **Dota 2** und will sich die Namensrechte sichern. Blizzard zieht deshalb gegen die **Half-Life 2**-Entwickler vor Gericht. Ursprünglich tauchte der Name **Defense of the Ancients** (**Dota**) als Name einer Mod für **Warcraft 3** auf. Jetzt, wo Blizzard sein eigenes **Dota**-Spiel herausbringen möchte, geht der Streit vor Gericht. Während die Kontrahenten Argumente für das Verfahren sammeln, veröffentlichte Valve weitere Infos zu ihrem PC-exklusiven **Dota 2**. Wie Valve-Projektleiter Erik Johnson bestätigte, soll das Spiel nicht nur im lokalen Netzwerk spielbar sein, sondern auch Mods unterstützen. Nach wie vor bedeckt hält sich der Entwickler hingegen mit Aussagen zum Veröffentlichungsdatum. Es deutet allerdings einiges auf einen Release im September 2012 hin. ❑

Info: www.dota2.com



Marc meint:
Egal, wie der Streit um die Namensrechte ausgeht, bei einem bin ich mir sehr sicher: **Dota 2** von Valve sieht bereits jetzt so vielversprechend aus, dass es im Falle eines Falles selbst unter einem anderen Namen erfolgreich sein dürfte.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Rekordverdächtig

Das Rollenspiel **Skyrim** ist äußerst erfolgreich. Wie Bethesda in einer Pressemitteilung bekannt gab, war **Skyrim** gemessen am Umsatz das zweiterfolgreichste Spiel 2011. Auch die Verkaufszahlen von 2012 bleiben angesichts fortlaufender Downloads und großer Auslieferungen an den Einzelhandel hoch. Im ersten Monat nach der Veröffentlichung im November 2011 meldete Bethesda für alle Plattformen mehr als 10 Millionen ausgelieferte Exemplare des Rollenspiels. Das entspricht in etwa einem Verkaufsumsatz von 650 Millionen Dollar. Seitdem sind diese Zahlen noch einmal kräftig gestiegen. Ebenso wie die Zahl der Modifikationen für das Spiel, die seit der Veröffentlichung des sogenannten Creation Kit, des Mod-Tools für **Skyrim**, sprunghaft angestiegen sind. Mehr als zwei Millionen Mods wurden bereits über den Skyrim Workshop heruntergeladen. Ab Seite 112 stellen wir den mächtigen Editor vor und erklären, wie Sie damit Mods basteln. ❏

Info: http://elderscrolls.com

SONSTIGES

THQ in der Krise

Wie die japanische Spieleseite **GAME watch** meldet, schließt THQ seine Büros im Land der aufgehenden Sonne am 29. Februar. Als wahrscheinlichen Grund führen die Kollegen aus Fernost die hohen Unterhaltskosten in der Region, das Fehlen von echten Kassenschlagern im Spiele-Lineup und den wirtschaftlichen Flop des uDraw-Tablets an.

Schon seit Monaten mehren sich Meldungen, die auf eine existenzgefährdende Krise bei THQ hindeuten. Laut Yahoo Finance droht dem kalifornischen Unternehmen sogar ein Rauswurf aus dem NASDAQ-Index, also der größten elektronischen US-Börse, sofern sich die THQ-Aktie bis Juli 2012 nicht wieder erholt. 240 Mitarbeiter mussten bereits ihren Hut nehmen – sogar Chef Brian Farrell leistete seinen Beitrag und halbierte sein Jahresgehalt auf „nur mehr" 360.000 US-Dollar. Was das alles für die THQ-Marken und die sich noch in der Entwicklung befindlichen Spiele bedeutet, kann momentan niemand genau sagen – **Darksiders 2** soll aber auf jeden Fall am 26. Juni in den USA erscheinen. Dessen Erfolg oder Misserfolg könnte für das Schicksal des Branchenurgesteins entscheidend werden. ❏

Info: www.thq.com



Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
▶	Afterfall: Insanity	Action-Adventure	The Games Company	2012
Seite 84	Alan Wake	Action	Nordic Games	16. Februar 2012
▶	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
▶	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2012
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	30. Oktober 12
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Borderlands 2	Action-RPG	2K Games	2. Quartal 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	CoD: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	November 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 12
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal 2012
Seite 52	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	29. Juni 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	13. Mai 2012
Seite 76	Der Bahngigant A-Train 9	Wirtschaftssimulation	UIG Entertainment	28. Februar 2012
Seite 78	Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	April 2012
Seite 32	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal 2012
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso	2012
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
Seite 74	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Herbst 2012
	Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Seite 40	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September 2012
	Forged by Chaos	Action	Nicht bekannt	2012
	Game of Thrones	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2. Quartal 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal 2012
	Ghost Recon Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 104	Gotham City Impostors	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	7. Februar 2012
	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2. Quartal 2012
	Hedone	Ego-Shooter	Acony	2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2014
Seite 102	Insane 2	Rennspiel	Game Factory Interactive	24. Januar 2012
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Seite 98	Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	9. Februar 2012
Seite 92	King Arthur 2	Strategie	Paradox Inter.	27. Januar 2012
Seite 96	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar 2012
Seite 68	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal 2012
	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	LEGO Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	Lineage Eternal: Twilight Resistance	Online-Rollenspiel	Ncsoft	Nicht bekannt
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
▶	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Nicht bekannt	Infinite Game	Nicht bekannt
	Medal of Honor 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2012
▶	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	16. März 2012
	Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
▶	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
Seite 106	Oil Rush	Echtzeit-Strategie	Unigine Corp.	23. März 2012
	Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 48	Prototype 2	Action	Activision	24. Juli 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	29. März 12
	Resident Evil 6	Action	Capcom	Nicht bekannt
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	2. Quartal 2012
▶	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	30. März 2012
Seite 22	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	27. April 2012
	Scivelation	Action	Zuxxez	2012
	Shadow of a Soul	Action-Adventure	Nicht bekannt	24. Oktober 2012
Seite 44	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 62	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	3. Quartal 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2. Quartal 2012
Seite 100	Sol Exodus	Weltraum-Shooter	Seamless Entertainment	25. Januar 2012
	South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	3. Quartal 2012
Seite 70	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	15. März 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
▶	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2012
	Tactical Intervention	Ego-Shooter	OGPlanet	Nicht bekannt
Seite 88	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
	The Sims 3: Showtime	Lebenssimulation	Electronic Arts	9. März 2012
	The Walking Dead	Nicht bekannt	Telltale Games	Nicht bekannt
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal 2012
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2. Quartal 2012
Seite 58	Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	Strategie	Sega	23. März 2012
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Seite 80	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	24. Februar 2012
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	WildStar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
▶	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2012
	XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2K Games	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012


Noch steht nicht fest, ob und wann **I Am Alive** für den PC umgesetzt wird.

THE WALKING DEAD

Zombie-Adventure von Telltale Games

Telltale Games hat ein Spiel basierend auf dem gleichnamigen Comic und der TV-Serie angekündigt. Darin dreht sich alles um den Protagonisten Rick, der aus einem Koma erwacht und feststellt, dass sich seine Mitmenschen in Zombies verwandelt haben. In der ersten Episode der Spielumsetzung schlummert Rick noch im Koma. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines neuen Überlebenden, eines entflohenen Häftlings namens Lee. Zusammen mit dem kleinen Mädchen Clementine trifft Lee auf aus der Serie bekannte Charaktere wie den Farmbesitzer Herschel.

Telltale holte sich für **The Walking Dead** Rat von Robert Kirkman, dem Erfinder des Comics. Beim Grafikstil ließen sich die Entwickler von Zeichner Charlie Adlard inspirieren. Spielerisch kehren die Entwickler nach dem interaktiven Film **Jurassic Park** zurück zu klassischen Adventure-Tugenden; Quicktime-Events sollen die Ausnahme darstellen. Zombies treten nicht als anonyme Masse auf; teils handelt es sich bei ihnen um Menschen, die Lee aus der Zeit vor der Katastrophe kennt. Telltale plant, fünf Episoden zu veröffentlichen, die erste soll noch im ersten Quartal erscheinen. ❑

Info: telltalegames.com/walkingdead

Peter meint:
Zombiespiele gab es zuletzt reichlich, aber Telltales Fokus auf Charaktere, Handlung und Horror könnte **The Walking Dead** angenehm von jenen Spielen abheben, in denen es nur darum geht, möglichst viele Untote abzuknallen.


Statt purer Feuerkraft ist Köpfchen gefragt, um Lee und Clementine am Leben zu halten.


The Walking Dead spielt in ländlicher Umgebung, die Zombies waren früher Farmer und Dörfler.

WARLOCK – MASTER OF THE ARCANE

Neues von den Majesty-2-Machern

Bereits ein kurzer Blick auf Bilder von **Warlock – Master of the Arcane** genügt, um eine frappierende Ähnlichkeit zum Rundenstrategiehit **Civilization 5** zu erkennen. Zum einen besteht die Spielkarte des für das zweite Quartal 2012 angesetzten Strategiespiels ebenfalls aus Hexfeldern. Zum anderen gründen Sie in **Warlock** analog zu Sid Meiers Meisterstück Städte, breiten sich mit Ihrem Volk aus und ziehen in den Krieg gegen andere Nationen. Selbst das Kampfsystem ist stark an das von **Civ 5** angelehnt.


Warlock ist im **Majesty 2**-Universum Ardania angesiedelt und spielt sich wie eine Mischung aus **Civilization 5** und **Master of Magic**.

Dennoch ist das neue Werk der **Majesty 2**-Entwickler kein einfacher **Civ**-Klon und bringt auch eigene Ideen mit. Gebäude werden beispielsweise nicht in einer Stadt errichtet, sondern direkt auf der Karte im Einflussbereich um die Stadt herum. Neue Bauten sind außerdem immer erst dann möglich, wenn die Einwohnerzahl der Stadt wächst. Mit jeder Wachstumsstufe dürfen Sie genau ein neues Gebäude zimmern. Auch die Forschung läuft etwas anders. Statt neuer Technologien erforschen Sie in **Warlock** bessere Zaubersprüche. Damit können Sie Ihre Truppen im Kampf unterstützen oder Verwundete heilen.

Der größte Unterschied besteht jedoch im Aufbau der Spielwelt. In **Warlock** ist die Welt in mehrere Dimensionen unterteilt, die durch magische Portale verbunden sind. Die Startebene dient dabei als Siedlungsraum für Sie und die KI-Spieler, während die anderen Dimensionen unerschlossen und sehr gefährlich sind. Dort gibt es wertvolle Schätze zu holen, doch dafür wimmelt es auch von mächtigen Monstern wie Golems oder Drachen. Wie **Warlock** genau funktioniert, erläutern wir im Rahmen einer Vorschau in der nächsten Ausgabe. ❑

Info: www.paradoxplaza.com

Viktor meint:
Warlock weckt allein deswegen schon mein Interesse, weil es beinahe keine Spiele gibt, die das erfolgreiche **Civ**-Prinzip auf eine Fantasy-Welt übertragen. Dabei ist das eine richtig interessante Kombination, was die vielen Fantasy-Mods für diverse **Civilizations** beweisen. Rein optisch ist **Warlock** jetzt schon richtig ansprechend. Jetzt bin ich nur noch gespannt, wie es mit Spieltiefe und Langzeitmotivation aussieht.

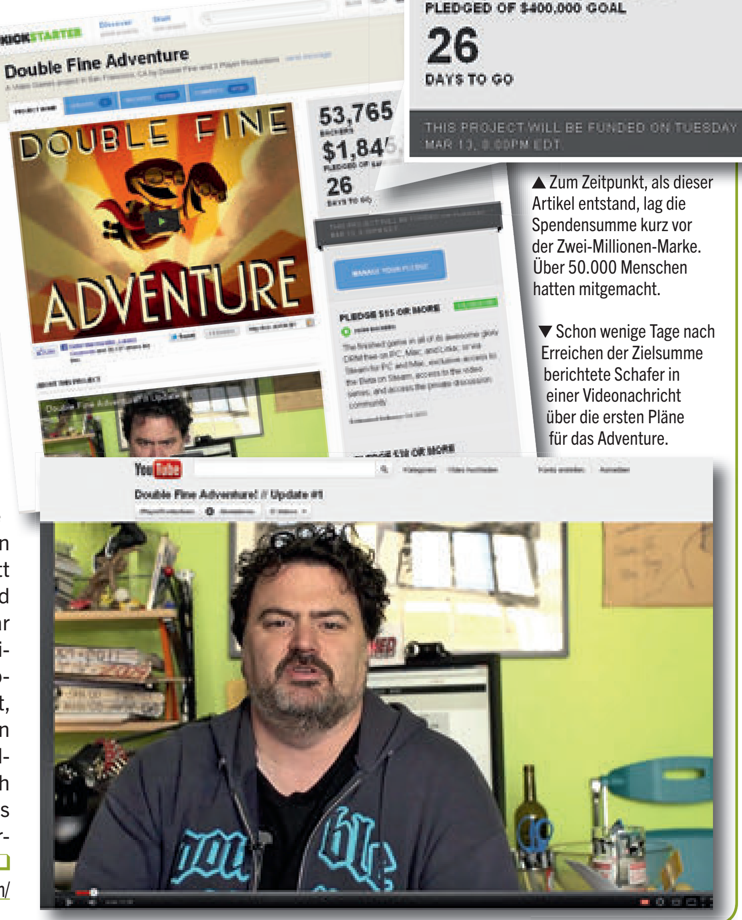
Das Wunder aus dem Internet

Double Fine und die kleine Sensation

Tim Schafer hat einen großen Vorteil: Er ist unglaublich sympatisch. Man würde ihm die Krone für den knuffigsten Typen in der Computerspielbranche aufsetzen, gäbe es so eine Auszeichnung. Außerdem ist Tim berühmt. Er hat an legendären Spielen wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** mitgearbeitet. Er ist der Pate aller Adventures. Und um genau so eines zu entwickeln, fasste Tim Schafer zusammen mit seinem Studio Double Fine Productions einen kühnen Plan. Man wollte die Massen an Spielern und Fans um Geld für die Finanzierung eines solchen Projektes bitten. Denn Spieleentwicklung ist extrem teuer und in den Augen vieler Publisher gibt es heutzutage keinen Markt mehr für klassische Point&Click-Adventures der guten alten Lucas-Arts-Ära. Die Lösung für Double Fine hieß also Crowdfunding.

Am 8. Februar startete das Projekt mit einer Videobotschaft an die Fans. Über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter wollte man 400.000 Dollar zusammenbekommen. Bei dem ehrgeizigen Projekt mit an Bord: Ron Gilbert, Vater von **Maniac Mansion** und nicht weniger berühmt als Tim Schafer. Einen Monat lang wollte das Team Spenden sammeln, um das erhoffte Ziel zu erreichen. Es dauerte gerade mal acht Stunden. Einen Tag später hatte die Aktion bereits über eine Million Dollar gesammelt. Das Double Fine Adventure wurde so über Nacht zum am meisten unterstützten Kickstarter-Projekt aller Zeiten. Bisher unterstützen über 50.000 Menschen das Projekt. Double Fine hat somit einen kreativen Weg gefunden, Liebhaberprojekte zu finanzieren. Aber auch Spender gehen bei der Aktion nicht leer aus: Ein Viertel dieser Summe soll für eine Videodokumentation genutzt werden, um jeden Schritt der Entwicklung festzuhalten und mit den Fans zu teilen. Ab 15 Dollar Beteiligung gibt es bereits das fertige Spiel und Einsicht in die Video-Doku. Wer richtig viel investiert, erhält weit attraktivere Preise. Ein Abendessen mit Schafer und Gilbert zum Beispiel. Der Feldversuch hat sich für Double Fine jedenfalls schon jetzt gelohnt. Ob andere Firmen nachziehen werden? ❑

Info: www.doublefine.com/



▲ Zum Zeitpunkt, als dieser Artikel entstand, lag die Spendensumme kurz vor der Zwei-Millionen-Marke. Über 50.000 Menschen hatten mitgemacht.

▼ Schon wenige Tage nach Erreichen der Zielsumme berichtete Schafer in einer Videonachricht über die ersten Pläne für das Adventure.

Was ist eigentlich Double Fine?

Das Entwicklerstudio Double Fine Productions wurde von Tim Schafer im Jahr 2000 in San Francico gegründet. Schafer hatte vorher für Lucas Arts gearbeitet, die Firma jedoch verlassen, da sich diese für seinen Geschmack zu weit vom klassischen Adventure entfernt hatte.

Double Fines erstes Spiel hieß **Psychonauts**, ein irrsinniges Jump & Run, das zwar kommerziell nicht der große Wurf war, heutzutage aber dennoch als Kultspiel gilt und unzählige Fans hat. Nach dem aufwendigen und ebenfalls nicht allzu erfolgreichen **Brütal Legend** zog sich die Firma erst einmal von der Produktion großer Titel zurück und konzentrierte sich auf kleine, kreative Spiele für Xbox Live und das Playstation Network. Um die Kreativität seiner Mitarbeiter zu fördern, führte Schafer schon während der Produktion von **Brütal Legend** die „Amnesia Fortnight" ein: In einem zweiwöchigen Zeitraum wurde das Team in vier Gruppen eingeteilt, die jeweils eigenständig an einem Spiele-Prototypen arbeiten sollten. Der konnte dann von den jeweils anderen Teams bewertet werden. Aus dieser Prozedur enstanden mehrere Prototypen, von denen einige zu Ende entwickelt wurden und bereits erschienen sind: **Costume Quest**, **Stacking** und **Iron Brigade**. Auf dem PC ist allerdings nur **Costume Quest** erschienen.

Double Fines jüngstes Projekt ist eine kreative Party-Spielerei für das Kinect-Bewegungssystem von Microsoft. In **Double Fine Happy Action Cinema** dürfen Sie recht sinnfrei, dafür aber umso lustiger in verschiedenen Disziplinen vor der Kamera herumalbern. Kreative Ideen gehen dem Studio also nicht aus. Den Erwartungsdruck für das kommende **Double Fine Adventure** (Arbeitstitel) schmälert das nicht unbedingt. ❑

Info: www.doublefine.com

KOMMT PSYCHONAUTS 2?

Wenn es nach Minecraft-Erfinder Markus Persson ginge, könnte sich demnächst eine weitere Sensation anbahnen:

Auch ohne den großen kommerziellen Erfolg gilt **Psychonauts** inzwischen als Kultspiel und hat einen Haufen Fans gefunden (Kollege Felix Schütz zum Beispiel). Tim Schafer selbst bekundet offen Interesse an einer Fortsetzung. Allerdings gab es bisher keinen Publisher, der willig war, in ein derartiges Projekt zu investieren. Rettung für darbende Fans könnte aus unerwarterer Richtung kommen. Der **Minecraft**-Erfinder Markus „Notch" Persson schrieb Schafer via Twitter an und schlug vor, gemeinsam an **Psychonauts 2** zu arbeiten. Die Finanzierung des Projekts dürfte für Persson kein Problem sein, **Minecraft** machte ihn zum mehrfachen Millionär. Bisher wurde allerdings nur bestätigt, dass sich Tim und Markus in Gesprächen befinden. Was daraus wird, ist noch unklar.



▲ **Psychonauts'** Held Raz deckt im Spiel von 2005 eine Verschwörung auf.

◀ Die Webseite von Double Fine Productions ist lesenswert: Tim Schafer ist ein urkomischer Vogel.

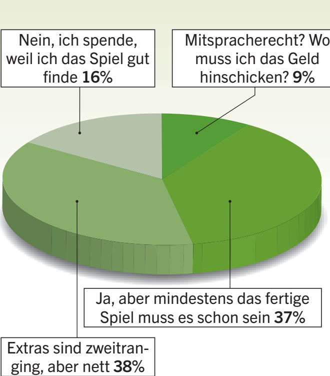
Kickstarter: Eine Chance für Entwickler?

Nach dem Erfolg des Crowdfunding-Projektes von Double Fine haben wir bei unseren Usern auf pcgames.de nachgefragt, wie sie diese überraschende Entwicklung bewerten:

1. Was halten Sie vom Kickstarter-Modell zur Finanzierung von Spielen?

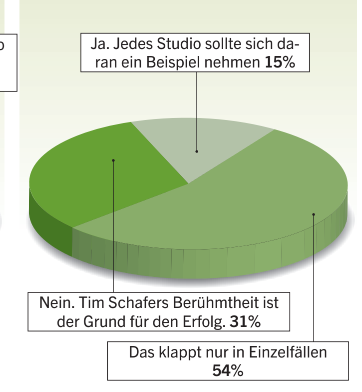
Schöne Idee, ist mir aber zu unsicher **4%**
Ich kaufe Spiele lieber, wenn sie fertig im Laden stehen **1%**
Interessiert mich nicht **1%**
Klasse Idee! Das wurde auch Zeit! **44%**
Nett, aber das funktioniert nur in Einzelfällen **50%**

2. Sind Mehrwerte wie Dokumentationen, Poster oder sogar Mitspracherecht ein Spendenanreiz?



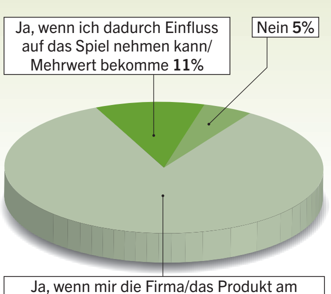
Nein, ich spende, weil ich das Spiel gut finde **16%**
Mitspracherecht? Wo muss ich das Geld hinschicken? **9%**
Ja, aber mindestens das fertige Spiel muss es schon sein **37%**
Extras sind zweitrangig, aber nett **38%**

3. Glauben Sie, dass der Erfolg von Double Fine Schule machen wird?



Ja. Jedes Studio sollte sich daran ein Beispiel nehmen **15%**
Nein. Tim Schafers Berühmtheit ist der Grund für den Erfolg. **31%**
Das klappt nur in Einzelfällen **54%**

4. Würden Sie Spieleproduktionen durch eine solche Finanzierung unterstützen?



Ja, wenn ich dadurch Einfluss auf das Spiel nehmen kann/Mehrwert bekomme **11%**
Nein **5%**
Ja, wenn mir die Firma/das Produkt am Herzen liegt **84%**

Neue Möglichkeiten durch Schwarmfinanzierung

Der Erfolg der Double-Fine-Aktion hat sicherlich alle Beteiligten überrascht. Medien schielten zu Beginn skeptisch auf die geforderte Summe. Ob die wirklich 400.000 Dollar zusammenbekommen? Die Rekordzeit, in der das dann tatsächlich geschah, kommt einer kleinen Revolution gleich, so scheint es. An der Macht der großen Publisher vorbei finanziert sich hier ein kleines Studio selbst, beschafft Millionen von Dollar. Da Spender gleich auch das fertige Spiel bekommen, hat Double Fine sein Adventure noch vor Produktionsbeginn quasi an die 50.000 Mal verkauft. Gerade Spieler sind bei dieser Aktion die Gewinner: Sie erhalten für gerade mal 15 Dollar ein fertiges Spiel, bei dem sie sich sogar einbringen dürfen. Außerdem wird ihr gespendeter Betrag nur dann abgebucht, wenn die benötigte Summe auch zusammenkommt.

Im speziellen Fall Double Fine sind die Risiken also minimal, denn wer erwartet schon ein schlechtes Spiel von Tim Schafer? Ein klarer Vorteil der Kalifornier, denn kaum ein Entwickler genießt so einen guten Ruf wie Tim. Bei unbekannten Studios sieht das schon anders aus. Die Chance, dass sich etwa ein kleines deutsches Studio mit unbekannten Gesichtern auf diese Weise eine Spieleproduktion finanziert, ist verschwindend gering. Auch große Namen wie Infinity Ward oder id software werden nicht plötzlich anfangen, die Internetgemeinschaft um Geld zu bitten. Dennoch macht das Beispiel Double Fine bereits Schule. Brian Fargo, unter anderem verantwortlich für Klassiker wie die **The Bard's Tale**-Reihe hatte angekündigt, Kickstarter für eine Forsetzung seines Hits **Wasteland** von 1988 zu nutzen. Dafür wolle er eine Million Dollar sammeln und Spendern starkes Mitspracherecht einräumen. **Wasteland** gilt als der geistige Vater der **Fallout**-Reihe und wird von Fans noch heute verehrt. Ob das allerdings ausreicht, um die zahlungswilligen Massen zu mobilisieren, wird sich zeigen. Gerade die Neuauflage von Klassikern und kommerziell erfolglosen Liebhaberspielen könnte so eine Blütezeit erleben. Allerdings dürfte es nur wenigen Entwicklern gelingen, ein ähnliches Vertrauen für ihr Projekt zu wecken, wie es Tim Schafer mit seinem **Double Fine Adventure** geschafft hat. Die Spieleentwicklung mit Hilfe von Crowdfunding sollte man in Zukunft allerdings im Auge behalten. ❑

Spiele, die wir finanzieren würden



Der Humor von **Day of the Tentacle** ist zeitlos gut. Ein Nachfolger müsste da gleichziehen.

Purpur-Tentakel gehört zu den (i)konischsten Figuren der Videospielgeschichte.

Lassen Sie uns ein paar Luftschlösser bauen. Wenn Sie die Möglichkeit hätten, ein Spiel Ihrer Wahl zu finanzieren, welches wäre das? Unsere Auswahl an Titeln, in die wir liebend gern unser gesamtes Gehalt versenken würden, sieht folgendermaßen aus:

• Day of the Tentacle 2
Das Adventure von 1993 steht weit oben auf unserer ewigen Best-of-Liste. Klar, dass wir für einen Nachfolger schwärmen!

• Dungeon Keeper 3
Von Peter Molyneux entwickelt und von vielen Spielern vergöttert: Eine Neuauflage der Dungeon-Bastelei wäre uns und sicherlich vielen Fans bares Geld wert.

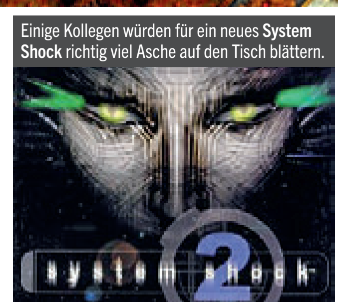
• Freelancer 2
Wo sind sie hin, die guten Weltraum-Action-Spiele? Gut, selbst **Freelancer** war nicht gerade perfekt, aber das überspielen wir mit romantisch-verklärter Melancholie.

• Outcast 2
Outcast war stimmungsvoll, beeindruckend und ein hardwarefressendes Monster. Bei der Neuauflage würden wir das besser machen!

• System Shock 3
Die **System Shock**-Reihe hat wohl jeden namhaften Spielepreis abgeräumt. Die Namensrechte liegen bei EA, also müssten wir dorthin unser Geld schicken.



Dungeon Keeper als moderne Neuauflage mit Eigenfinanzierung? Warum nicht?



Einige Kollegen würden für ein neues **System Shock** richtig viel Asche auf den Tisch blättern.

Das in einer postapokalyptischen Welt angesiedelte Strategie-Browsergame gewann 2011 den Wettbewerb „Make the Game“.

MTG 2011 MAKE THE GAME DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

Reborn Horizon

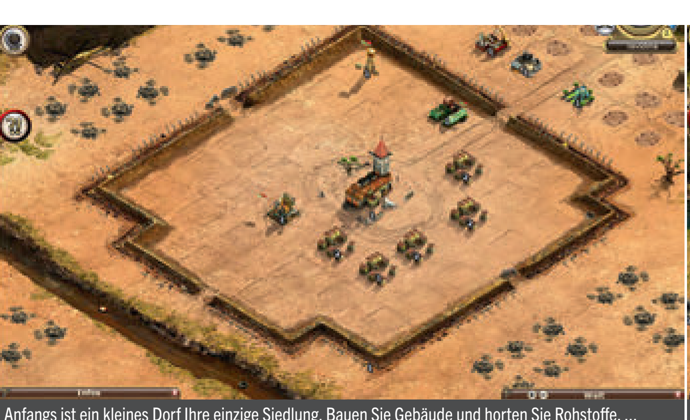
IM NETZ
www.reborn-horizon.de

Von: Kristina Pauncheva

Der Weltuntergang ist erst der Anfang. Bauen Sie aus den Trümmern ein eigenes Imperium auf!

Die Erde, wie wir sie kennen, existiert nicht mehr. Bei einem atomaren Krieg wurden die Zentren der Zivilisation zerstört, die wenigen Überlebenden müssen aus den Trümmern eine neue Welt aufbauen ... Dieses düstere Zukunftsszenario bildet die Kulisse des preisgekrönten Aufbaustrategiespiels **Reborn Horizon**. Das von Slipshift entwickelte Browsergame, Gewinner des Entwickler-Wettbewerbs „Make the Game“ 2011, wurde am 6. Februar 2012 offiziell veröffentlicht, nachdem es bereits in der Open-Beta-Phase zahlreiche Spieler begeistert hatte. Doch auch Skeptiker finden sich immer wieder: „Kann man denn anspruchsvolle Aufbaustrategie im Browser-Format entwickeln?“

Das Sci-Fi-Strategiespiel hat durchaus mehr zu bieten als den „Klicken und warten“-Verlauf, den man aus manch anderen Browsergames kennt. Sie starten auf einem leeren Feld, in dessen Mitte sich eine einzige Ruine befindet. Daraus bauen Sie ein Rathaus sowie ein paar Häuser, die der Bevölkerung auf Ihrem Territorium Unterkunft bieten. Da Sie nicht über unbegrenzte Ressourcen verfügen, müssen Sie Schrott, Stein, Nahrung und Energie produzieren, um Ihr Dorf zu einer Stadt auszubauen und später weitere Siedlungen zu gründen. Ihnen stehen mehrere Gebäude zur Verfügung, die der Ressourcenproduktion oder der Aufbewahrung dienen – oder Ihnen


Anfangs ist ein kleines Dorf Ihre einzige Siedlung. Bauen Sie Gebäude und horten Sie Rohstoffe, ...


... um eine florierende Stadt zu erschaffen. Die Unterschiede machen sich auch grafisch bemerkbar.

VON DER RUINE ZUM WIRTSCHAFTSIMPERIUM: DIE SPIELELEMENTE

In Reborn Horizon haben Sie nur dann Erfolg, wenn Sie die einzelnen, für das Genre der Aufbaustrategie typischen Grundelemente miteinander kombinieren.

Der Anfang: Eine Stadt (aus)bauen



Um Ressourcen zu produzieren, müssen Sie Ihr Rathaus und die darum gelegenen Gebäude ausbauen. Dadurch gewinnen Sie in Zukunft mehr Ressourcen.

Die Weiterreise: Weitere Gebiete erobern



Erobern Sie ein Silo, Kraftwerk oder eine Mülldeponie, die in der Nähe Ihrer Stadt liegen. Dadurch erhalten Sie einen Bonus auf Ihre Produktion.

Der Leitfaden: Aufträge erfüllen



Schauen Sie regelmäßig in die Sektion „Aufgaben“: Die Aufträge zeigen, welche Gebäude Sie als Nächstes brauchen, und Sie bekommen zudem Belohnungen.

Für Fortgeschrittene: Kämpfen



Bilden Sie Allianzen mit anderen Spielern oder bekämpfen Sie diese: In der postapokalyptischen Welt ist jedes Mittel recht, um an Ressourcen zu kommen.

die Möglichkeit geben, Arbeiter und Soldaten zu rekrutieren (Kaserne, Kommandozentrum). Verschiedene Quests helfen Ihnen, den Überblick zu behalten, was Sie als Nächstes bauen müssen. Für jede erfüllte Aufgabe bekommen Sie Rohstoffe, die Sie auch dringend brauchen, um voranzukommen. Ressourcenmanagement ist das A und O in der postapokalyptischen Welt.

Expansion durch Krieg ist die zweite Möglichkeit, Rohstoffe zu gewinnen. Erkunden Sie die Städte anderer Spieler auf der Regionskarte und greifen Sie sie schließlich mit Ihren rekrutierten Soldaten an, um zu expandieren. Die eingenommenen Territorien bringen Ihnen einen Bonus auf die Produktion ein.

Diejenigen, die kein Interesse am virtuellen Krieg haben, können sich mit anderen Spielern zu Allianzen verbünden und anschließend Materialien oder Truppen zu den Städten ihrer Freunde entsenden. Jede Aktion nimmt Zeit in Anspruch. Die Ungeduldigen können das Warten verkürzen, indem sie Bonus-Items im Shop kaufen. Generell gilt jedoch: Sie erreichen alles im Spiel auch ohne den Einsatz von echten Euros. **Reborn Horizon** ist auch als kostenfreies Game ein ansprechendes Spiel, das allen Strategie-Fans gefallen dürfte.

FAKTEN

GENRE:
Aufbaustrategie
ENTWICKLER:
Slipshift GmbH
PUBLISHER:
Computec Media AG
TERMIN:
06. Februar 2012

- Strategiespiel im Browser
- Düsteres Endzeit-Szenario
- Ziel des Spiels: Aufbau eines Imperiums durch Ressourcenproduktion, Bildung von Allianzen oder Kriegsführung
- Der Spieler kann NPC-Siedlungen oder die Territorien anderer Spieler ausspähen und angreifen.

„Das Ende der Welt ist erst der Anfang!“



*Kristina Pauncheva**

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir haben etwa 40 Stunden gebaut, gekämpft und expandiert, bis unser Rathaus die Stufe 8 hatte.

REBORN HORIZON WIRD IHNEN GEFALLEN, WENN ...

- ... Sie Spaß daran haben, Ressourcen zu sammeln und zu produzieren, um neue Objekte zu erschaffen;
- ... Sie gern ein paar Schritte vorausplanen und im Blick behalten, was Sie als Nächstes tun müssen;
- ... Sie sich bei Spielen in einer futuristischen, düsteren Spielwelt wohlfühlen;
- ... Sie einerseits gern gegen andere Spieler antreten, um das eigene Vermögen zu vermehren;
- ... Sie andererseits auch gern mit anderen zusammenspielen und gemeinsame Ziele entwickeln.

SPIELSPASS

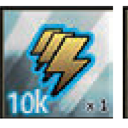


*Kristina Pauncheva ist als freie Redakteurin für PC Games tätig.

CODE FÜR GRATIS-ITEMS!









Wir schenken Ihnen Ingame-Items im Wert von rund 15 Euro!

Durch Eingabe des Codes **Test-0bb1-ac45-ee3e** auf www.reborn-horizon.de bekommen Sie diese Gegenstände gratis:

- *10 Roulette-Chips • 3 Arbeiter, 1 Fleißiger Arbeiter*
- *1 Ausbilder, 1Fleißiger Ausbilder • Je 1 Paket mit 10.000 Einheiten Schrott, Steinen und Energie*

Öffnen Sie im Spiel das Optionen-Menü und geben Sie den oben genannten Code im Feld „Gutschein einlösen“ ein. Die Items landen anschließend in Ihrem Inventar. Der Code ist bis zum 31.01.2013 gültig und nur einmal pro Account einlösbar.

VORSCHAU 03/12

INHALT

ROLLENSPIEL
RISEN 2 – DARK WATERS

Zusammen mit fünf PC-Games-Lesern besuchten wir Deep Silver in München und segelten in **Risen 2** auf Kaperfahrt. Unsere Erlebnisse lesen Sie in der großen Titelstory ab Seite 22.



ROLLENSPIEL
DIABLO 3

In seinem Hang zur Perfektion wirft Blizzard nochmals einige Spielmechaniken von **Diablo 3** um und verschiebt den Release auf das 2. Quartal dieses Jahres. Felix Schütz erläutert, was sich im Detail verändert und wieso **Diablo 3** dadurch besser wird.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 17.02.12)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: 2. Quartal 2012
2. **RISEN 2** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 27. April 2012
3. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
4. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 9. März 2012
5. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: 2. Quartal 2012
6. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: 2012
7. **SACRED 3** – Action-Rollenspiel | Deep Silver – Termin: Nicht bekannt
8. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 6. September 2012
9. **MAX PAYNE 3** – Action | Rockstar Games – Termin: 1. Juni 2012
10. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- ➕ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ➕ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ➕ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- ➖ Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- ➖ Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- ➖ Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Risen 2: Dark Waters

Von: Peter Bathge/
Viktor Eippert

Alle Leinen los: Wir haben das kernige Piraten-Rollenspiel ausführlich gespielt.

AUF DVD
• Video zum Spiel



INHALT

Diese Aspekte von Risen 2 behandeln wir auf den folgenden zehn Seiten:

Die Eingeborenen hat Piranha Bytes bewusst klischeehaft gestaltet; auf eine differenzierte Betrachtungsweise der „Molukken" verzichten die Entwickler.

Aus, vorbei, Ende! Unsere Spielfigur hängt leblos in den spitzen Zacken einer unter Blättern versteckten Falle, die Arme ausgebreitet wie bei einer Kreuzigung. Am Bildschirmrand taucht in roten Buchstaben das Wort „Ende" auf, unsere Begleiterin Patty kichert höhnisch. „Selten dämlich", so ihr süffisanter Kommentar zum plötzlichen Ableben ihres Gefährten, bevor sie sich mit wiegenden Hüften auf den Rückweg in die Stadt macht. Zurück bleibt der ebenso namen- wie leblose Held, ein Opfer der spielerischen Freiheit von **Risen 2: Dark Waters**. Denn in der offenen Welt von Piranha Bytes' Rollenspiel erwartet Sie neben prächtigen Sonnenuntergängen und versteckten Schätzen auch so manche unangenehme Überraschung – Quicktime-Events zum Beispiel.

Sind Sie bei Ihren Erkundungsreisen durch die riesige Inselwelt in eine der unsichtbaren Fallen getappt, haben Sie noch kurz Zeit, um sich zu retten: Fix die eingeblendete Taste drücken (in diesem Fall die Leertaste) und der Held bringt sich im letzten Moment in Sicherheit. Eine Neuerung gegenüber dem ersten **Risen**, bei der die Entwickler aber noch am Timing feilen sollten: Viel zu oft verpassten wir beim Probespielen den richtigen Zeitpunkt und ärgerten uns darüber, dass die fiesen Fallen unsere Entdeckerfreude schmälerten – einen der Garanten für die Beliebtheit der Rollenspiele des deutschen Studios Piranha Bytes.

Doch ein paar Bildschirmtode schrecken gestandene PC-Games-Redakteure natürlich nicht ab. Wir spielten für diesen Artikel eine technisch ausgereifte Vorschauversion von **Risen 2** mehrmals durch, bis wir jede mögliche Dialogzeile und jede alternative Quest-Lösung gesehen hatten – vom Beginn des Spiels bis zum Abschluss des dritten großen Auftragsgebiets (in der Vollversion gibt es mindestens noch drei weitere).

Das Abenteuer beginnt auf Caldera. In einer der letzten Bastionen der Inquisition, einer Art **Risen**-Weltpolizei, rekelt sich der namenlose Held aus dem Vorgänger im Bett, eine Flasche Rum im Arm. Auftritt Patty – die Piratenbraut kennen Spieler des Vorgängers bereits. Damals wie heute sucht sie nach dem Schatz ihres Vaters, des legendären Freibeuters Stahlbart. Doch inzwischen hat Patty neben Gold und Juwelen eine weitere Beute im Visier: eine Waffe gegen die Titanen, mächtige Wesen des Bösen. Einen davon bekämpfte der Held am Ende von **Risen**, die Invasion der Unholde Mara, Ursegor und Ismael verhinderte er damit nicht.

PC GAMES VOR ORT

Deep Silver lud ein und wir kamen: Zusammen mit fünf Lesern erkundeten wir ein Drittel der Spielwelt von Risen 2: Dark Waters.

Anfang Februar veranstalteten wir in München bei Publisher Deep Silver eine exklusive Sneak Peek zu **Risen 2**. Fünf PC-Games-Leser spielten einen Tag lang Pirat und tauschten sich mit zwei Redakteuren sowie Mattias Filler von Entwickler Piranha Bytes über das Rollenspiel aus (mehr zur Sneak Peek ab Seite 28). Nach der Veranstaltung nahmen wir eine weit fortgeschrittene Vorabversion von **Risen 2** mit in die Redaktion, wo wir in aller Ruhe die drei enthaltenen Inseln erkundeten.

Während unseres Besuchs probierten wir außerdem als weltweit erstes Magazin den 3D-Modus von **Risen 2** aus; ein exklusives Bonbon der PC-Version. Nvidias 3D-Vision-Technik verleiht Spielwelt und Charakteren zusätzliche Tiefenwirkung. Erfreulich: Auf dem uns zur Verfügung gestellten Testsystem blieb die Framerate trotz aktiviertem 3D-Modus bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde. Trotzdem ist die 3D-Darstellung in **Risen 2** allenfalls ein hübsches Extra; einen triftigen Kaufgrund für teure 3D-Hardware stellt sie nicht dar.


Ausgestattet mit 3D-Bildschirm und entsprechender Brille testet Viktor den optionalen 3D-Modus von **Risen 2**.

Auf jeder Insel finden Sie einen Schrein, an dem Sie mit der entsprechenden Fähigkeit Voodoo-Puppen herstellen. Damit kontrollieren Sie in manchen Aufträgen die Aktionen anderer Charaktere (kleines Bild).

Kaum hat Ihnen Patty nach ihrem Schiffbruch an der Küste Calderas von der Geheimwaffe (einem magischen Speer) berichtet, schickt Kommandant Carlos den Protagonisten auf die Suche danach. Carlos kennen **Risen**-Spieler ebenfalls aus dem Vorgänger, er ist mittlerweile der Vorgesetzte des Helden bei der Inquisition. Seine Order: Der Namenlose soll sich, getarnt als Pirat, Stahlbarts Mannschaft anschließen. Also reist er mit Patty zur Insel Takarigua, Stahlbarts letztem Aufenthaltsort. Was folgt, ist klassische Kost der Marke **Risen** oder **Gothic**: Bevor der Held den Pirateneid ablegen darf, muss er sich bei den Freibeutern einschmeicheln. Zu diesem Zweck verdingt er sich als Laufbursche, besorgt verschwundene Warenlieferungen, erlegt diebische Riesentermiten, vermittelt in einem Streit zwischen Wasserträgern und erringt so langsam den Respekt des Kapitäns. An dessen Seite geht es zusammen mit Patty anschließend in Richtung Schwertküste, wo das Trio einem anderen Freibeuter namens Crow den Speer abnimmt (siehe Vorschau in Ausgabe 02/2012).

Mit dem Kampf gegen Crow erreicht unsere Vorschauversion nach 12 Stunden ihr Ende. Sie zeigte uns viele bereits bekannte Szenen, im Rahmen vergangener Artikel bereits ausführlich beschrieben und analysiert. Doch erstmals erlebten wir das Ganze an einem Stück, beschäftigten uns eingehend mit allen Spielaspekten und zogen Rückschlüsse auf das Kampfsystem, die Qualität der Aufträge sowie die Konsistenz der Spielwelt. Unser Fazit: **Risen 2: Dark Waters** spielt sich wie **Risen**. Aber mit Piraten. Und besser!

Das auf den ersten Blick gewöhnungsbedürftige Szenario sitzt wie angegossen: Die tropische Inselwelt sieht bildhübsch aus, die Architektur ist glaubwürdig, die dichte Vegetation wirkt stimmig, malerische Sonnenuntergänge und das im Wind rauschende Blätterdach erzeugen eine fantastische Atmosphäre. Bevölkert ist die Welt von klischeehaften, aber lebendig wirkenden Charakteren: der hochnäsige Gouverneur, der schlecht gelaunte Koch, der taube Musketenbauer, der schmierige Händler, die zupackende Wirtsfrau. Und auch das: der stolze Eingeborenenkrieger, die dunkelhäutigen Sklaven auf der Zuckerrohrplantage, von den Weißen geringschätzig als „Molukken" bezeichnet, mit einem Lendenschurz um die Hüften, ihre Körper mit wilden Mustern bemalt.

Verglichen mit dem Vorgänger hat der Fortschritt Einzug in die **Risen**-Welt gehalten, der Held benutzt Musketen, Brandbomben und Kanonen im Kampf, die Inquisitionssoldaten tragen Uniformen und

ABWECHSLUNG DURCH MINISPIELE

Bevor Sie jetzt „Igitt, Konsolendreck!" rufen: Die Nebenbeschäftigungen in Risen 2 machen tatsächlich Spaß! Jedenfalls die meisten.

SCHLÖSSER KNACKEN



Sie besitzen nur noch einen Dietrich, der nie abbricht. Um Truhen aufzusperren, drücken Sie die Bolzen in der richtigen Reihenfolge hoch. Die Maussteuerung ist aber noch übersensibel.

UM DIE WETTE SCHIESSEN



Als Teil eines Piratentriathlons versuchen Sie sich an dieser **Moorhuhn**-Variante. Die abzuschießenden Flaschen und Schädel segeln allerdings sehr fix vorbei, was die Sache knifflig macht.

GROG SAUFEN



In Tavernen trinken Sie um die Wette, oft geht es um Gold oder eine Schatzkarte. Je länger Sie bechern, umso schwieriger ist es, die Flaschen zu greifen, ohne sie umzustoßen. Spaßig!

FALLEN AUSWEICHEN



In Tempeln und Wäldern tapsen Sie in unsichtbare, sofort tödliche Fallen, denen Sie per Quicktime-Event entgehen. Die erlaubte Reaktionszeit ist aber frustrierend kurz.

TRETEN, SCHIESSEN, TRICKSEN: DAS KAMPFSYSTEM

Rollenspieler sind es gewohnt, Unmengen an Feinden zu beseitigen. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, hält Risen 2 ein paar besondere Kampfkniffe parat – die unterschiedlich gut funktionieren.

Neben Hieb- und Stichwaffen existieren Gewehre. Wer seinen Charakter entsprechend ausbildet, verwendet zudem Voodoo-Zepter, die Gegnern Angst einflößen oder sie aufeinanderhetzen. Zu Beginn beherrschen Sie nur den Standardangriff, später erweitern ausgefeiltere Bewegungen und Spezialfähigkeiten („Schmutzige Tricks") Ihr Repertoire. Enttäuschend: Ohne die Tricks verkommen Rangeleien zu stupiden Klickorgien.

Als übermächtige Helferlein erweisen sich die computergesteuerten Gefährten des Helden. Patty gelingt es etwa immer wieder, die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu lenken, während wir deren Rückseite mit Schlägen bearbeiten. Wenden sich die Opponenten uns trotz ihrer beschränkten KI dann doch noch zu, rennen wir einfach weg und beginnen von Neuem.

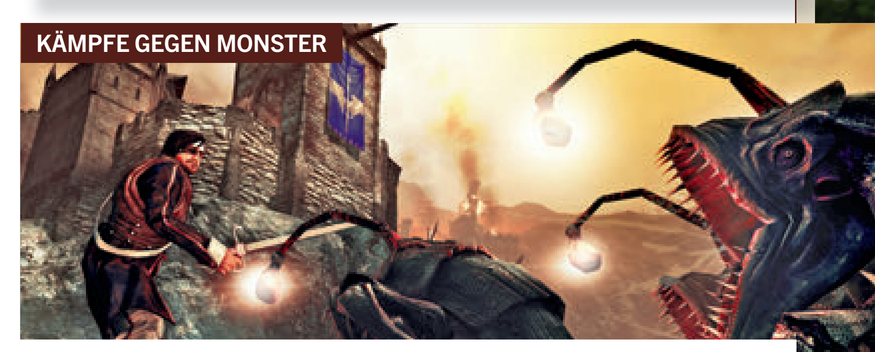
Die Schmutzigen Tricks erweisen sich als tolle Ergänzung in den Kämpfen. Damit schleudern Sie nahe Gegner per Tritt zurück …

… oder feuern die mächtige Muskete ab. Tricks lassen sich beliebig oft einsetzen, besitzen aber Abklingzeiten.

KÄMPFE GEGEN MENSCHEN

Prima: Bei Lehrern lernt der Held mit der Zeit, schwere Angriffe auszuführen, gegnerische Attacken zu kontern und aufwendige Schlagfolgen auszuführen. Die Fechtduelle sehen spitze aus und spielen sich dezent taktisch. Gefechte gegen Gruppen sind aber problematisch, besonders ohne mitkämpfenden Begleiter. Es fehlt die aus Online-Rollenspielen bekannte „Crowd Control": eine Möglichkeit, Gegner zu verlangsamen oder temporär auszuschalten, um sich auf einzelne Widersacher zu konzentrieren.

KÄMPFE GEGEN MONSTER



Versuchen Sie gar nicht erst, die Angriffe von Monstern zu blocken – das funktioniert anders als im Kampf gegen Menschen nämlich nicht! Da Treffer zudem begonnene Schlaganimationen unterbrechen (sowohl beim Helden als auch bei den Gegnern), arten die Gefechte in wilde Klickorgien aus. Besonders schwer wiegt zudem der Verzicht auf eine Ausweichrolle: Um sich in Sicherheit zu bringen, sind Sie dazu gezwungen, zur Seite zu springen – das sieht lächerlich aus und ist nicht immer effektiv.

schießen mit langen Flinten, die sich als überlegene Distanzwaffen entpuppen. Jedermann trinkt Rum oder Schnaps, destilliert mithilfe eines Brennkessels – mit dem richtigen Skill stellt der Held auch selbst Hochprozentiges her. Die primitiven Eingeborenen kennen dagegen nur offene Feuerstellen, ihre Hütten sind aus Lehm und Stroh. Doch sie haben mystische Kräfte auf ihrer Seite: Voodoo – die Macht, mit Puppen und magischen Zeptern anderen Personen den eigenen Willen aufzuzwingen, ihre Gefühle zu manipulieren, sie fernzusteuern.

Welcher Fraktion Sie sich anschließen, bleibt Ihnen überlassen, Sie haben zwei Möglichkeiten: Eingeborene oder Inquisition, Pirat werden Sie so oder so. Wem Sie sich wann verpflichten, ist anders als im ersten Teil klar ersichtlich: Im Dialog mit den Anführern der jeweiligen Gruppierung weist Sie das Spiel überdeutlich darauf hin, dass Ihr Entschluss unwiderruflich ist. Dies ist die folgenschwerste Wahl, vor der Sie in der 40 bis 60 Stunden langen Kampagne stehen, aber bei Weitem nicht die einzige: Die abwechslungs- und einfallsreichen Quests, die Ihnen NPCs an jeder Ecke aufdrängen, stecken voller kleiner Entscheidungen, die Dialoge, Belohnungen und sogar den Verlauf mancher Mission beeinflussen.

Lesen Sie einen versiegelten Brief, mit dessen Übergabe Sie der Gouverneur beauftragt hat? Verpfeifen Sie einen säumigen Zahler bei der Prostituierten? Die Möglichkeiten sind zahlreich, der Wiederspielwert hoch und das Vergnügen riesig, wenn ein Charakter Ihre Aktionen kommentiert. Die Mühe, die Piranha Bytes in diese Verknüpfungen steckt, hat sich gelohnt, denn sie verstärken das Gefühl, sich in einem realistischen Mikrokosmos zu bewegen und nicht nur in einem simplen Computerspiel.

Die Illusion ist jedoch nicht perfekt. So lebensnah die Landschaftsge-



▲ Abseits des farbenprächtigen Dschungels stoßen Sie auf schummrige Areale wie diesen Friedhof. Der Übergang zwischen hellen und finsteren Gebieten wirkt aber stellenweise zu abrupt.



▶ Die Gespräche mit Computercharakteren wie Kommandant Carlos (links) sind oft humorvoll geschrieben und erzeugen trotz ruckeliger Animationen Sympathie beim Spieler.

INTERVIEW MIT **MATTIAS FILLER**

„Es macht Spaß, seinen Charakter zu spezialisieren."

PC Games: Wie steht ihr zu der Darstellung der Eingeborenen im Spiel?
Filler: „Es gab eine Phase der Unsicherheit zu Beginn der Entwicklung, als wir uns gefragt haben: Ist das wirklich gut, wie weit können wir gehen, was können wir alles machen? Irgendwann haben wir aber gesagt: Komm, wir machen das jetzt, wie wir es für richtig halten. Wir betrachten den Konflikt zwischen Eingeborenen und Inquisition auf jeden Fall aus verschiedenen Perspektiven: Wie denken die Leute in der Stadt über die Wilden und wie sehen die das selber? "

Mattias Filler ist Spieldesigner und Story-Autor bei Piranha Bytes.

PC Games: Die Entscheidungen in **Risen 2** wirken sich eher im Kleinen aus. Was haltet ihr davon, wenn der Spieler wie in **The Witcher** den kompletten Handlungsverlauf beeinflusst?
Filler: „Grundsätzlich finden wir das sehr spannend. Genau das unterscheidet Spiele von Büchern und Filmen. Es gibt ein paar Spiele dieser Art wie **The Witcher** oder **Heavy Rain** (für die PlayStation 3, Anm. d. Red.). Aber wenn man so etwas macht, dann muss man sich auch verdeutlichen, was das alles nach sich zieht. Können wir es uns mit unserer Teamgröße leisten, eine Insel zu erstellen, die ein Spieler gar nicht zu sehen bekommt, weil er vorher eine andere Wahl getroffen hat? Bei dieser Darstellung einer dynamischen Welt besteht noch viel Luft nach oben, auch bei unseren Spielen. Aber die Interaktivität fängt ja schon im Kleinen an, etwa mit der Art, wie dich ein Charakter anspricht. Bist du Magier, sagt er ‚Herr Magier', ansonsten raunzt er dich an. Oder die Leute unterhalten sich über deine Taten, die Partner des Helden kommentieren das Geschehen, fallen ihm ins Wort, etc. Das ist für uns ein spannendes Thema und wir finden, dass Entwickler unbedingt in diese Richtung weiterdenken sollten."
PC Games: Warum habt ihr das Charaktersystem im Vergleich zu **Risen** geändert?
Filler: „Stärke, Geschicklichkeit, Mana, diese Attribute aus den alten Spielen passen nicht zum Piratenszenario. Dass der Spieler früher zu Lehrern ging, um seine Attribute zu steigern, fand ich schon immer komisch: Du sagst diesem Kerl, dass du stärker werden möchtest, der nickt kurz und dann bekommst du +5 Stärke. Viel spannender ist es ja, wenn die Lehrer dir tatsächlich erklären, wie du eine neue Fähigkeit nutzt. Der Spieler muss sich in **Risen 2** stärker spezialisieren als vorher. Es macht Spaß, sich zwei von den fünf Attributen auszusuchen und zu sagen: Okay, ich spiele jetzt einen Voodoo-Magier, der auch noch Schmutzige Tricks beherrscht."
PC Games: Risen 2 ist euer erstes Spiel mit DLC ...
Filler: „DLCs sind ein zweischneidiges Schwert, aber ich finde es im Grunde gut, zusätzliche Inhalte anzubieten. Vor allem bei einem Spiel wie dem unseren, bei dem wir für den DLC einfach eine weitere Insel gebaut haben. Die Geschichte des DLCs ist abgeschlossen, deshalb werden Spieler ohne ihn nichts im eigentlichen Spiel vermissen."

Vorbesteller-DLC: Die Schatzinsel
Wer **Risen 2** vorbestellt, erhält bei Release eine zusätzliche Auftragsreihe, in der Sie Kapitän Stahlbarts Schatz auf einem neuen Eiland suchen. Dabei verschlägt es Sie auch zurück auf bereits besuchte Inseln. Ohne Vorbestellung kostet der DLC zehn Euro.

staltung in **Risen 2** ist (bis auf die aus wenigen Grundtypen zusammengebauten Höhlen), so unbeholfen wirken die Animationen der Charaktere. Sie sind Relikte aus alten **Gothic**-Zeiten, über Jahre hinweg beinahe unverändert von einem Spiel ins nächste übernommen. Figuren rennen wie in einem Zeichentrickfilm, die Arme schlenkern wild, der Torso legt sich in die Kurve wie der Autofahrer in einem Rennspiel. In Dialogen kommt ein beschränktes Repertoire an Gesten zum Einsatz, Figuren rudern übertrieben mit den Armen und holen weit aus, dann wieder bewegen sie sich nur minimal, mechanisch. Ihre Mimik ist ähnlichen Beschränkungen unterworfen, sie tun sich schwer, Emotionen zum Ausdruck zu bringen.

Dazu kommen altbekannte Clipping-Fehler: Unbeteiligte Figuren laufen in Dialogsequenzen herein, der Held zieht sich eine Klippe hinauf und verschwindet halb im Felsen, er greift beim Heben eines versteckten Schatzes in den Boden, rennt durch feste Objekte. Piranha Bytes will diese Fehler bis zur Veröffentlichung noch eliminieren, sie treten ohnehin nur vereinzelt auf. Keine Spur findet sich von den fiesen, das Spiel zerstörenden Bugs, für die **Gothic 3** berüchtigt ist. Und für die Piranha Bytes berüchtigt war – bis das Studio mit **Risen** diese Tradition brach.

Risen 2 legt weitere alte Gewohnheiten ab. Etwa beim Charaktersystem: Der Held sammelt keine Erfahrung mehr, sondern Ruhm; Stufenaufstiege und Lernpunkte sind Geschichte. Ruhm stecken Sie direkt in die Steigerung von fünf Attributen (Klingen, Feuerwaffen, Härte, Voodoo und Gerissenheit). 1.000 Ruhmpunkte bringen zu Beginn einen zusätzlichen Attri-



Im Hauptsitz der Inquisition in Caldera beginnt Ihr Abenteuer. Das Land im Umkreis um die Küstenstadt haben die Titanen bereits verwüstet.

Die dick gepanzerten Krabben kippen Sie vorzugsweise mit einem Tritt auf den Rücken, um ihre verletzliche Unterseite zum Vorschein zu bringen.

butszähler. Wenn Sie ein Attribut ausbauen, steigen die Kosten; für den Sprung von Stufe fünf zu sechs gehen 5.000 Ruhmpunkte drauf.

Die Attribute steigern automatisch Talente wie „Einschüchtern“ (damit lösen Sie viele Quests per Dialog) oder „Schwarze Magie“ (bestimmt die Effektivität von Voodoo-Zaubern). Alternativ geben Sie bei Lehrern Gold dafür aus – wer die höchsten Werte in Kategorien à la „Wurfwaffen“ oder „Kugelsicher“ haben will, muss sowohl die entsprechenden hochstufigen Attribute als auch tiefe Taschen haben. Außerdem gibt es noch aktive Fähigkeiten wie „Schleichen“ und „Trank brauen“, die ebenfalls Geld kosten.

Das System ist auf den ersten Blick ungewohnt, erweist sich aber als durchdacht. Spezialisierungen sind wichtiger, Charaktere verschiedener Spieler unterscheiden sich stärker. Einfallsreiche Fähigkeiten wie die Möglichkeit, einen dressierten Affen durch für Sie unzugängliche Öffnungen zu schicken, laden zum Experimentieren ein.

Nachteil der Talentvielfalt: Selbst wenn Sie zu Beginn alle Punkte in die Diebeskunst des Helden stecken, stoßen Sie auf verschlossene Truhen, die Sie erst später mit dem entsprechenden Charakterwert knacken können. Oder Sie lassen Dungeons notedrungen links liegen, weil die Feinde für Ihre Spielfigur noch zu mächtig sind. Sie sind also gezwungen, im Spielverlauf zu bereits besuchten Inseln zurückzukehren. Zu diesem Zweck erhalten Sie nach 15 Spielstunden ein Schiff. Ab diesem Zeitpunkt (er erscheint uns sehr spät gewählt) öffnet sich vermutlich die Spielwelt weiter als bisher. In den von uns erforschten Regionen präsentiert sich **Risen 2** noch überraschend linear – im positiven Sinne.

Der Spieler hat stets ein Ziel vor Augen, ist motiviert und fühlt sich nicht verloren – oder nur selten. An der Schwertküste verliefen wir uns etwa gleich mehrmals, denn dort fehlen einprägsame Orientierungspunkte, viele Pfade durch das Dickicht ähneln einander. Besonders des Nachts, wenn nur schummriger Fackelschein die Umgebung erhellt. Dafür verkürzen die Schnellreise-Optionen über eine (vorher zu findende) Karte oder am Strand stehende Ruderboote die Laufwege. Wer einen Umweg macht, wird jedoch belohnt: An jeder Ecke stoßen Sie auf hinter Wasserfällen verborgene Tempeleingänge, von Sträuchern verdeckte Höhlenöffnungen, am Straßenrand stehende Truhen – aber auch auf verborgene, tödliche Fallen. ❑

„Der schönste Sonnenaufgang seit Erfindung der virtuellen Insel!“

Viktdr Eippert

Jeden Strand, jede dunkle Höhle, jeden noch so kleinen Winkel der Vorschau-Version von **Risen 2** habe ich fleißig erkundet auf der Suche nach Schätzen und Quests. Als begeisterter Sammler in Rollenspielen freue ich mich besonders über die neuen legendären Gegenstände, die dem namenlosen Helden beim Fund dauerhafte Boni verpassen. Eine tolle Idee, um Spieler wie mich für ihren ausgeprägten Erkundungstrieb zu belohnen. Wenn das stimmige Karibikfeeling nicht von den frustrierenden Kämpfen gegen Monster (Stichwort fehlende Ausweichfunktion) und den holprigen Charakteranimationen gedämpft werden würde, wäre ich so weit rundum glücklich mit **Risen 2**. Die Dialoge und Charaktere sind wunderbar ruppig, das Piratensetting eine angenehme Abwechslung und die Atmosphäre oft eine Wucht. Da bleibe ich gerne kurz stehen und genieße die Szenerie, wenn die Lichtstrahlen des malerischen Sonnenaufgangs zaghaft durch das dichte Laubwerk des Dschungels spitzen.

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Arrrrrrr! Ich brenne darauf, endlich auf Kaperfahrt zu gehen!“



Peter Bathge

Zur Vorbereitung für diesen Artikel habe ich mir wie immer während des Spielens Notizen gemacht. Als ich diese kürzlich noch einmal studierte, lasen sie sich wie die Bestandsaufnahme eines spielerischen Totalausfalls: „Ausweichrolle fehlt, dämliche KI, abgehackte Animationen, Fallen nerven, Ghule sind zu stark, klischeehafte Eingeborene“ etc. „Huch!“, dachte ich mir. „Ist **Risen 2** so schlecht?“ Natürlich nicht! Aber die Stärken des Rollenspiels sind typisch für Piranha Bytes und waren mir daher keinen extra Eintrag wert: In der riesigen Welt führe ich unterhaltsame Dialoge, löse spannende Quests und tauche tief in ein außergewöhnliches Szenario ein, dessen Atmosphäre über alle Zweifel erhaben ist. Notiz an mich selbst: Das wird grandios!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 27. April 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die fünf Auserwählten (von links): Michael Gißler, Josef Eichinger, Thorsten Gent, Johannes Rank, Steffen Bauer.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Sneak Peek: Risen 2: Dark Waters

Von: Peter Bathge

Fünf Leser spielten fünf Stunden lang Probe – und waren danach alle einer Meinung.

Klick, klick, klick! Ungestüm drischt Josef auf die Wesen zu Füßen seines Helden ein. Das Wasser, das seiner Spielfigur bis zu den Hüften reicht, spritzt bei jedem Treffer hoch auf. Doch Josef will lieber das Blut seiner Gegner spritzen sehen und haut fröhlich weiter drauf. „Verdammt, das geht nicht!", murmelt er schließlich halb enttäuscht, halb amüsiert und steckt seinen virtuellen Degen wieder ein. Tja, die spielerische Freiheit von **Risen 2** reicht eben nur bis zu einem gewissen Grad; die arglosen Fischlein in der Lagune, die Josef zum Zwecke der Erfahrungsgewinnung massakrieren wollte, sind vor der Experimentierfreude unserer Leser sicher. Der Rest des deutschen Rollenspiels ist es nicht, den erforschen die Sneak-Peek-Teilnehmer mit unerbittlicher Neugier bis in den letzten Winkel.

An einem bitterkalten Februar-Samstag klopfen fünf PC-Games-Leser in Planegg bei München an die Tür von Publisher Deep Silver. Ihr innigster Wunsch: Sich an der Heizung im Inneren aufzuwärmen und einen Tag lang **Risen 2** zu spielen. Das lässt sich einrichten! Insgesamt fünf Stunden lang setzen sich Steffen, Thorsten, Johannes, Michael und Josef die virtuelle Augenklappe auf, lösen Quests, reden mit Einge-



Die Schmutzigen Tricks wie der Tritt des Helden vor des Gegners Latz kommen bei den Lesern gut an; das Kampfsystem fühlt sich ihrer Meinung nach besser und durchdachter an als in **Risen**.



„Die Atmosphäre ist so ruppig wie immer!"

MICHAEL ÜBER RISEN 2:

„Zuerst war ich skeptisch bezüglich der Schusswaffen, weil mir die abseits von Science-Fiction-Rollenspielen nicht zusagen. Doch am Ende fand ich sie richtig gut. Im Kampf hätte ich mir aber gewünscht, Angriffe von Tieren und Monstern blocken zu können. Trotzdem werde ich **Risen 2** auf jeden Fall kaufen – das **Gothic**-Flair ist definitiv vorhanden."

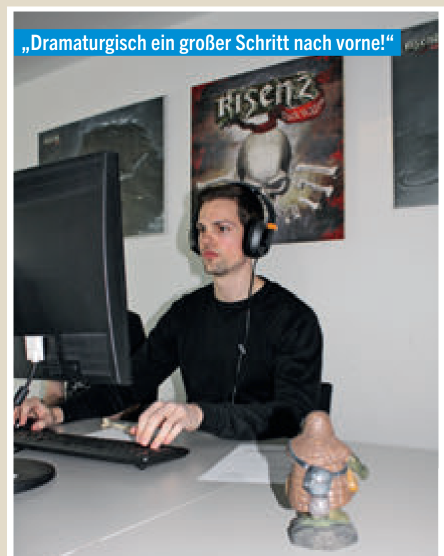
NAME: Michael Gißler
ALTER: 24 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: **Gothic 1+2**, **Risen**, **Bioshock 1+2**, **Batman: Arkham City**


Für die Gestaltung von Landschaften und Charakteren haben die Sneak-Peek-Teilnehmer nur Lob übrig: **Risen 2** sieht ihrer Meinung nach hervorragend aus.


„Die Sneak Peek hat mich überzeugt!"

JOHANNES ÜBER RISEN 2: „Der bunte und tropische Look passt super zum Piratenszenario, von dem ich nach dem Anspielen komplett überzeugt bin. Die Dialoge sind sehr witzig, etwa wenn sich der Held mit einem Piraten über das Rumtrinken unterhält. Die Charakterentwicklung bietet mir persönlich aber zu wenige verschiedene Fähigkeiten. Es gibt nur eine Handvoll Zauber, die man über kurz oder lang alle beherrschen wird."

NAME: Johannes Rank
ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: **Gothic 2**, **The Witcher**, **Dragon Age: Origins**



„Dramaturgisch ein großer Schritt nach vorne!"

THORSTEN ÜBER RISEN 2: „Die neuen Fähigkeiten Silberzunge und Einschüchtern gefallen mir sehr gut, die erlauben noch vielfältigere Lösungswege. Ich mag die Änderungen am Kampfsystem, im Duell mit Monstern artet es aber immer noch in eine Klickorgie aus. Ich glaube, dass **Risen 2** besser wird als Teil 1 – und wünsche mir schon jetzt, dass die Entwickler nach Release weitere Inhalte per Add-on veröffentlichen."

NAME: Thorsten Gent
ALTER: 25 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: **Baldur's Gate**, **Jagged Alliance 2**, **Thief**, **Gothic**

borenen – und futtern Proviant. Im Spiel handelt es sich dabei um einen neuen Oberbegriff für alle gesammelten Nahrungsmittel, bei deren Verzehr der Held langsam Lebensenergie regeneriert. In der Realität stellt Deep Silver den Proviant: eine große Platte mit leckeren Häppchen. Die leert sich aber erst langsam, als die Leser nach zweieinhalb Stunden intensiven Spielens fürs Erste von den Rechnern ablassen. Nach kurzer Pause drängen die Teilnehmer jedoch sofort wieder an die Tastaturen und sind bis zum späten Nachmittag nicht mehr davon wegzubekommen.

Student Johannes hat am Donnerstag zuvor seine Semesterprüfung abgelegt, die Sneak Peek ist für ihn der perfekte Weg, um den Lernstress zu vergessen und sich zu amüsieren. Zum Beispiel über die Dialoge, die der namenlose Held mit den Inselbewohnern führt. „Es geht sehr oft ums Trinken", fasst Johannes den Inhalt der Gespräche mit Piraten und anderen Halsabschneidern zusammen. Im Konflikt zwischen Inquisition und Eingeborenen favorisiert der 19-Jährige die Inquisition: „Die Feuerwaffen sehen spitze aus und in Rollenspielen bin ich lieber Kämpfer als Magier."

Thorsten auf der anderen Seite des Raums sieht das ganz anders und wird sich im fertigen Spiel für die Eingeborenen entscheiden; Voodoo-Zauber findet er nämlich deutlich interessanter als die Möglichkeit, Musketen zu benutzen. Die Stelle, an der er zwischen den zwei Fraktionen wählen muss, erreicht der aus Bamberg angereiste Student an diesem Tag aber nicht. Denn statt zu spielen legt er immer wieder die Maus aus der Hand und unterhält sich mit Mattias Filler von Piranha Bytes, der den Sneak-Peek-Teilnehmern für ihre Fragen zur Verfügung steht. Thorsten, seit dem ersten **Gothic** ein glühender Verehrer der Piranha-Bytes-Spiele, macht von dieser Möglichkeit ausgiebig Gebrauch und tauscht sich mit dem Spieldesigner über kleinste Details aus. Mattias gibt sich keine Blöße und fachsimpelt mit dem eifrigen PC-Games-Leser selbst noch über die Schriftart der Textfenster.

Vier der fünf Sneak-Peek-Teilnehmer kennen sich bestens mit der **Gothic**-Serie und dem Vorgänger aus und wissen, dass in der offenen Welt von **Risen 2** abseits der Wege etliche Überraschungen auf sie warten. Dementsprechend verwenden alle Leser viel Zeit darauf, die Umgebung zu erkunden und jeden schwarzen Fleck auf der Karte aufzudecken. Sie könnten ja eine bislang verborgene Lösungsmöglichkeit für die vielschichtigen Quests entdecken!

Selbst Josef, der zuvor noch kein Piranha-Bytes-Rollenspiel gespielt hat, wagt aus diesem Grund einen genaueren Blick in eine finstere Höhle außerhalb der Stadtmauern von Puerto Isabella, einer Hochburg der Inquisition. „Die Wache am Tor lässt mich nur passieren, wenn ich 100 Goldstücke bezahle!", empört sich der Lehrer, den seine Freunde wegen seiner Leidenschaft für Computerspiele schon mal spaßeshalber als kindisch bezeichnen.

In dem finsteren Tunnel sucht Josef nach einem geheimen (und gebührenfreien) Eingang in die Stadt – stößt aber nur auf einen agilen Ghul, den er mit letzter Kraft

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: RISEN 2 – DARK WATERS

Spieltwelt und Atmosphäre



Leser: Die anfängliche Skepsis der Leser gegenüber dem Piratenszenario löste sich nach wenigen Minuten auf; die dichte Atmosphäre fesselte sie von Beginn an. Die Teilnehmer der Sneak Peek lobten insbesondere die Offenheit der wunderschönen Spielwelt und verbrachten viel Zeit damit, abseits der Hauptpfade die Inseln zu erkunden.

PC Games: Die detaillierte, glaubwürdig dargestellte Spielwelt ist der unumstrittene Star von **Risen 2**. Es macht Spaß, die vielen versteckten Areale zu entdecken und einfach mal querfeldein zu wandern.

Das Kampfsystem



Leser: Die Neuerungen am Kampfsystem kommen bei den Lesern gut an, besonders die Schmutzigen Tricks bringen Pep in die Gefechte, so das Urteil der Testspieler. Auf weniger Gegenliebe stößt der Umstand, dass der Held keine Monsterangriffe blocken kann. Dadurch verkommen manche Auseinandersetzungen zu stupiden Klickorgien.

PC Games: Im Vergleich zu **Risen** haben die Raufereien an Spieltiefe gewonnen, auch wir nutzten regelmäßig Schmutzige Tricks. Die fehlende Block- und Ausweichmöglichkeit gegen Monster nervt aber.

Charaktere und Dialoge



Leser: Lustig und unterhaltsam, so empfanden die Leser die Gespräche mit den liebevoll gezeichneten Figuren des Rollenspiels. Besonders die neuen Begleiter kamen gut an, auch wenn sich manch ein Teilnehmer noch mehr Dialoge mit Patty & Co. wünschte. Die Leistung der deutschen Sprecher empfanden die Leser durch die Bank als sehr gut.

PC Games: Piranha Bytes schafft es immer wieder, durch herzhafte Dialoge und ruppige Charaktere ihre Spielwelten mit Leben zu füllen. **Risen 2: Dark Waters** macht da keine Ausnahme.

besiegt. Zum Glück hat er in seinem Inventar Grog und Rum gebunkert – ein Schluck füllt in brenzligen Situationen augenblicklich die Lebensenergie des Helden wieder auf.

Steffen lässt sich beim Probespielen ebenfalls viel Zeit und schaut sich die Landschaft an. „Die Darstellung der Spielwelt ist sehr gelungen", urteilt der 36-jährige Holzmechaniker. Mit dem im Vergleich zum Vorgänger geänderten Kampfsystem kommt Steffen nach kurzer Zeit gut zurecht, auch wenn er bei einer Auseinandersetzung mit einer Gruppe Piraten mehrmals neu laden muss. Dabei versucht er sich daran, eine gefundene Kokosnuss auf die Widersacher zu werfen. Aber weil sein Held einen zu geringen Wurfwaffen-Wert besitzt, fliegen die Nüsse vorbei. Einen Schluck Zielwasser könnte auch Michael gebrauchen: Der aus Karlsruhe angereiste 24-Jährige verzweifelt an der Aufgabe, mit einer herumstehenden Kanone eine weit entfernte Tempeltür aufzusprengen. Immer wieder probiert er es ohne Erfolg, am Ende gibt er nach 20, 30 Versuchen auf. „Die Stelle schauen wir uns vor Release noch mal an", verspricht Mattias.

Thorsten freut sich besonders über die Zwischensequenzen, die der Handlung mehr Dramatik verleihen: „Die Begegnung zwischen Patty und Kapitän Stahlbart hat mir sehr gut gefallen". Überhaupt hat der 25-Jährige ein Faible für Patty, die den Helden in den ersten Spielstunden fast ununterbrochen begleitet. Und er ist nicht der Einzige: „Patty als Köchin – ein einmaliger Anblick", lobt Michael und bezieht sich auf den Auftrag im Namen eines Kochs, der eine Küchenhilfe benötigt. Mit einem ausreichend hohen Wert im neuen Überreden-Talent Silberzunge bringt der Held seine Gefährtin dazu, sich an den Herd zu stellen – obwohl sich die emanzipierte Dame zu Anfang



„Für Rollenspielfans ein Pflichtkauf!"

JOSEF ÜBER RISEN 2:

„Die Schmutzigen Tricks sind für ‚böse' Spieler wie mich ein großer Spaß. Es gibt nichts Cooleres, als einem Gegner Salz in die Augen zu werfen und ihn umzuhauen, während er nichts sieht. Ich habe weder den Vorgänger noch die **Gothic**-Serie gespielt, aber die fesselnde Atmosphäre hat mich sofort ins Spiel gesogen. Dass die Version so gut wie keine Bugs aufwies, hat mich angenehm überrascht."

NAME: Josef Eichinger
ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: **Oblivion, Knights of the Old Republic, Far Cry**



Piratenschiffe und tropische Inseln – das Szenario gefällt allen Lesern ausgezeichnet, denn die Atmosphäre passt von Anfang an.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt

Aufträge und Geschichte



Leser: Mit abwechslungsreichen Missionen und unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten rannte **Risen 2** bei unseren Lesern offene Türen ein. Die Handlung empfanden die meisten Teilnehmer als fesselnd, nur ein Leser war unschlüssig, ob der Kampf gegen die Titanen auch im späteren Spielverlauf begeistert.

PC Games: Der übergeordnete Zusammenhang der Story ist greifbarer als in **Risen**, wo die Handlung erst spät Fahrt aufnahm. Die neuen Zwischensequenzen sind ein großer Fortschritt in Sachen Erzählweise.

Der Piranha-Bytes-Faktor



Leser: Wie viel Piranha Bytes steckt in **Risen 2**? Jede Menge, finden unsere Leser, und loben die Beibehaltung von **Risen**- und **Gothic**-Stärken, etwa den ebenso rauen wie humorvollen Umgangston, die glaubwürdige Spielwelt und die hohe Auftragsdichte. Das Leserfazit: Wer die anderen Spiele der Entwickler mag, wird **Risen 2** lieben!

PC Games: Quicktime-Events, Minispiele und Schusswaffen: Das klingt im ersten Moment, als ob Piranha Bytes seine Wurzeln vergessen hätte. Tatsächlich ist das Gegenteil der Fall. Gut so!

Die Charakterentwicklung



Leser: Alle Teilnehmer loben das veränderte Talentsystem. Ein Leser befürchtet jedoch, dass der Spieler vergleichsweise schnell alle Fähigkeiten erlernt hat, und wünscht sich zusätzliche Skills. Ein zweiter Leser moniert das Fehlen eines Hinweises, wenn der Held genug Ruhm besitzt, um seine Attribute zu steigern.

PC Games: Auch wir wünschen uns, dass das fertige Spiel uns über mögliche Attributerhöhungen informiert. Davon abgesehen erscheint uns das Charaktersystem sehr durchdacht und ausgewogen.

mit Händen, Füßen und beißendem Sarkasmus dagegen wehrt.

Johannes berichtet dagegen von einem negativen Erlebnis mit Patty – er stieß auf einen der wenigen Bugs in der Vorabfassung. Ein wilder Jaguar schlug Patty bewusstlos – so weit, so normal. Nach dem Kampf stand die wehrhafte Korsarin aber nicht mehr wie üblich von alleine auf, sondern blieb tot liegen, das Laden eines älteren Spielstands war erforderlich.

Der Bug bleibt eine Ausnahme, alle Leser sind positiv überrascht, wie technisch ausgereift **Risen 2** bereits ist. Kritik gibt es allenfalls für bewusste Design-Entscheidungen der Entwickler, etwa an den (im Menü abschaltbaren) Zeitlupensequenzen am Ende eines Kampfes, denen es in Johannes' Augen noch an Feinschliff fehlt. Thorsten hat derweil Zweifel, ob das Listeninventar des Helden nicht doch unübersichtlich gerät, wenn er erst einmal mehr Gegenstände mit sich führt. Dem **Gothic**-Veteranen sticht zudem ins Auge, dass **Risen 2** das Öffnen einer Truhe nicht mehr in Spielgrafik darstellt, sondern genauso wie beim Fleischbraten über dem Lagerfeuer einen separaten Bildschirm öffnet. An der fehlenden Möglichkeit, im tiefen Wasser zu schwimmen, stört sich dagegen kein Leser. Auch die automatische Rücksetzfunktion, die den Helden bei Abstürzen in vom Entwickler unerwünschte Abschnitte automatisch auf den Pfad zurückteleportiert, akzeptieren die Probespieler ohne Murren.

Vielmehr sind alle fünf Teilnehmer nach der Sneak Peek endgültig von **Risen 2** überzeugt; den Kauf des Rollenspiels hat jeder Leser fest eingeplant. Ihre hohen Erwartungen hat **Dark Waters** während des Anspieltermins sogar noch übertroffen. Oder um es mit Johannes Worten zu sagen: „Zuerst dachte ich wow! Aber dann: Wooooow!“ ❑

STEFFEN ÜBER RISEN 2: „Die Benutzeroberfläche gefällt mir besser als im Vorgänger – wurde ja auch mal Zeit, dass die übersichtlicher wird. Es hat zwar ein bisschen gedauert, bis ich den Dreh mit dem überarbeiteten Kampfsystem raus hatte, aber dann gefiel es mir besser als zuvor. Die Dialoge sind wieder einmal sehr unterhaltsam, ich hätte mir aber gewünscht, öfter situationsabhängig mit meinen Begleitern zu interagieren.“

„Die Idee mit dem Piratenszenario ist prima!“

NAME: Steffen Bauer
ALTER: 36 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: **Battlefield 3, Risen, Civilization**



Drei der fünf Leser bevorzugen Feuerwaffen im Kampf, magische Spielereien per Voodoo-Zepter finden nur zwei Teilnehmer spannender.



Diablo 3

Von: Felix Schütz

Das Action-RPG braucht noch mehr Feinschliff – wir erklären, warum das so ist.

Niemand wird sich daran erinnern, ob das Spiel mit Verspätung erschienen ist, sondern einzig und allein daran, ob es großartig ist.“ Mit diesen Worten beginnt Jay Wilson, Projektleiter von **Diablo 3**, einen Beitrag, den er am 19. Januar 2012 im Internet veröffentlicht. In dem Text geht Wilson ausführlich auf den Entwicklungsstand von **Diablo 3** ein – erfreulich ungeschminkt, ohne PR-Floskeln, dafür mit Bildern und vielen Infos. Das allein ist schon eine Seltenheit in einer Branche, in der Werbeaussagen und Halbwahrheiten an der Tagesordnung sind. Wilsons Botschaft hingegen ist eindeutig: Sachlich beschreibt er, welche Arbeiten und Änderungen derzeit am heiß ersehnten Action-Rollenspiel vorgenommen werden und auch die Gründe, die dahinterstecken. Manche Fans zeigten sich über den Inhalt des Artikels zunächst wenig erfreut, denn die Liste an Änderungen ist lang – damit schien der geplante Release bis März 2012 zunehmend unrealistisch. Diese Befürchtungen haben sich mittlerweile bestätigt: Am 9. Februar 2012 gab Blizzard-Gründer Mike Morhaime in einer Telefonkonferenz bekannt, dass **Diablo 3** nun im 2. Quartal 2012 erscheinen soll.

Die jüngsten Änderungen am Spiel betreffen die Charakterwerte, ein Handwerker-NPC mitsamt dazugehöriger Spielmechanik fliegt raus, ebenso zwei Komfort-Features, die durch die Rückkehr des Stadtportalzaubers überflüssig geworden sind. Weitere Anpassungen betreffen das Itemsystem, die Talente und das Interface, sie alle erklären wir auf den folgenden Seiten im Detail. Die Änderungen mögen hart erscheinen – zumindest für jene Fans, die der jahrelangen Entwicklung von **Diablo 3** aufmerksam gefolgt sind, die jede Ankündigung, jedes Feature aufgesaugt und analysiert haben. An genau diese Spieler richtet sich auch Wilsons Nachricht, er will damit demonstrieren: Wir, die Entwickler, nehmen dich, den Fan, ernst. Und betrachtet man die Änderungen dann erst mal mit kühlem Kopf und im Detail, so wird deutlich: Sie sind nicht nur sinnvoll, sondern auch weit weniger drastisch, als sie zunächst erscheinen.

In seinem Artikel wird Wilson nicht müde zu betonen, dass **Diablo 3** nicht einfach nur gut, sondern herausragend werden soll, ein Spiel, das man noch in einer Dekade spielen wird. Darum hält er es für notwendig, dass Blizzard – wie bei all seinen Produkten – die eigenen Ideen und Entwicklungen immer wieder hinterfragt, überdenkt, abändert oder notfalls auch Features entfernt, wenn sie sich als nicht gut genug entpuppen. Der Entwickler sieht sich einem gewaltigen Qualitätsanspruch verpflichtet – was nicht großartig ist, fliegt raus.

Natürlich ist mittlerweile fraglich, ob das Spiel nach den vielen Entwicklungsjahren überhaupt noch die hochgesteckten Erwartungen der Fans erfüllen kann.



Die Engel – hier Tyrael in einer gerenderten Zwischensequenz – spielen eine noch wichtigere Rolle in der Story als im Vorgänger.

Auch wenn **Diablo 3** noch nicht ganz fertig und rund ist, macht die motivierende Monsterhatz schon jetzt enorm viel Spaß.

Das Team dahinter lässt sich davon jedenfalls nicht beirren; Jay Wilson erklärt in seinem Schreiben, dass **Diablo 3** zwar schon sehr gut, aber eben noch nicht perfekt, noch nicht genau der Nachfolger sei, der es einmal sein soll und muss – man brauche einfach mehr Zeit. Egal ob er damit nun Tage, Wochen oder Monate weiß: Spätestens jetzt sollte Blizzard erkannt haben, dass man einen Releasezeitraum nur dann ankündigen sollte, wenn er auch wirklich sicher ist. Alles andere führt sonst nur zu noch mehr Frust bei den wartenden Fans. Und das kann – bei aller Liebe zur Qualität – nicht im Sinne des Entwicklers sein.

Auf den folgenden Seiten lesen Sie mehr über die wichtigsten Änderungen rund um **Diablo 3** und erfahren im exklusiven Interview, wie Blizzard seinem Action-Rollenspiel derzeit den letzten Schliff verleiht.

DIE HANDWERKER: UND DA WAREN'S NUR NOCH ZWEI

Nicht ohne Stolz hatte Blizzard im August 2010 verkündet, dass der Held in **Diablo 3** auf drei spezielle NPCs treffen wird, die sich ihm in einer Art Handwerkerkarawane anschließen. Das Grüppchen sollte aus dem Schmied, dem Juwelier und der Mystikerin bestehen, über die bislang am wenigsten bekannt war. Nun hat sich Blizzard jedoch dazu entschieden, die NPC-Dame aus dem Spiel zu entfernen. Jay Wilson erklärt, dass die Funktion der Mystikerin – das Verzaubern – schlichtweg nicht nützlich genug war. Das schlichte Prinzip: Man gab ihr ein Item und sie versah es mit einem magischen Effekt; so ließen sich lieb gewonnene Gegenstände noch stärker machen. Blizzard erkannte jedoch, dass sich das Verzaubern zu sehr mit den anderen Berufen überschnitt, dass es nur eine Variation der übrigen Mechaniken sei. Um die Entwicklungsarbeiten aber nicht weiter zu verzögern, beschloss man, die Mystiker nicht zu verbessern, sondern kurzerhand zu entfernen, zumal man laut Blizzard ohnehin mehr als genug Individualisierungsmöglichkeiten im Spiel habe. Wilson betont aber auch, dass man die fix und fertig designte Mystikerin zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurückbringen könnte – etwa per Add-on.

CHARAKTERATTRIBUTE: DIE RÜCKKEHR ZU ALTER STÄRKE

Im Dezember 2010 gab Blizzard bekannt, man würde die Basisattribute der Charaktere umgestalten – in Angriffskraft, Präzision und Verteidigung. Dieser Schritt wurde mittlerweile wieder rückgängig gemacht, die neuen Attribute heißen nun wieder wie früher: Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz. Diesmal sind diese Werte aber stärker auf die einzelnen Klassen zugeschnitten: Stärke erhöht den Basisschaden für Barbaren und den Rüstungswert. Geschicklichkeit lässt Dämonenjäger und Mönche stärker austeilen, außerdem verbessert sich damit die Ausweichrate. Intelligenz wertet die Attacken von Zauberern und Hexendoktoren auf und lässt den Helden außerdem mehr Lebenspunkte durch Heilorbs gewinnen. Vitalität, das vierte der Attribute, erhöht schlichtweg die Menge an Lebenspunkten – daran hat sich über die Jahre nichts geändert.

Jay Wilson nennt zwei Gründe für diese Anpassung. Zum einen seien die neuen Attribute schlichtweg verständlicher, man erkenne nun leichter, auf welche Werte man für seine Klasse besonders achten sollte. Der zweite, wichtigere Grund: Verständliche Attribute sollen für eine spaßigere Beutejagd sorgen. Grundsätzlich möchten die Entwickler den Spieler nämlich so oft wie möglich mit Items überschütten, schon allein damit die besonderen Fundstücke aus der Masse herausstechen. Allerdings muss dann auch klar und eindeutig sein, welche Items lohnenswert sind. Indem die Entwickler also die Attribute verständlicher und ihre Wirkung transparenter machen, kann der Spieler schnell feststellen, ob ein Item für ihn nützlich ist oder nicht.

TOWN PORTAL: DAS NEUE, ALTE STADTPORTAL

Lange und vertrackt ist die Geschichte des Stadtportals, von **Diablo**-Fans meist „Town Portal" genannt. In **Diablo 1** und **2** gehörte das blau schimmernde Oval zum Alltag jedes Monsterjägers: Alle paar Minuten öffnete der Spieler mit einer Spruchrolle eine Pforte, die ihn zurück in die Stadt brachte, wo er handeln oder Quests abgeben konnte. In **Diablo 3** sollte das zunächst anders sein, denn Blizzard befürchtete, der Zauber würde zu viele Möglichkeiten geben, um aus brenzligen Situationen zu fliehen. Darum hatte sich Blizzard für eine andere Lösung entschieden: Wegpunkte sollten den Spieler zurück in die Stadt führen.

Die **Diablo 3**-Beta-Version von Juli 2011 sorgte darum für einige Überraschung, als Blizzard den Stein der Heimkehr präsentierte – dank dieses Items konnte man nun doch unkompliziert in die Stadt reisen. Anders als das Town Portal



Attribute werden nun links von den Rüstungsslots gelistet. Ein Klick auf „Details" öffnet ein Zusatzfenster mit vielen Infos.


Die Mystikerin war bereits fertig, mitsamt Quests, Sprachausgabe und Handwerkssystem. Vielleicht kehrt sie später per Add-on zurück.




Blizzard poliert die Spielinhalte derzeit eifrig auf Hochglanz und wirft überflüssige Features raus. Manche Änderungen lassen sich bereits in der aktuellen Beta-Phase begutachten.

muss der Stein der Heimkehr allerdings zunächst aufgeladen werden, in dieser Zeit ist der Spieler verwundbar. Darum ist der Stein mitten im Gefecht praktisch nicht zu gebrauchen, die Exploit-Gefahr dadurch gering. Die Ähnlichkeiten zum Town Portal sind trotzdem offensichtlich – das sieht Blizzard mittlerweile auch so, darum wird der Stein der Heimkehr nun wieder schlicht Stadtportal genannt.

NEPHALEMWÜRFEL UND KESSEL VON JORDAN – RAUS!

Da man ursprünglich auf Stadtportale verzichten wollte, hatte Blizzard im letzten Jahr zwei neue Komfort-Features in **Diablo 3** eingebaut: Mit dem Nephalemwürfel ließen sich Items direkt im Inventar in Rohstoffe zerlegen, mit dem Kessel von Jordan hingegen machte man sie zu Geld. Nun, da das Stadtportal aber wieder seinen Weg zurück ins Spiel gefunden hat, entschied sich Blizzard dazu, Würfel wie auch Kessel zu entfernen. Die Entwickler begründen ihren Schritt damit, dass beide Features nun keine sinnvolle Funktion mehr hätten, da der Spieler ja wieder nach Lust und Laune in die Stadt reisen könne, um zu handeln oder zu handwerken. Nun muss sich also der Schmied Haedrig um das Zerlegen von Items kümmern.

WERTLOSE WEISSE ITEMS

Seit Sommer 2010 ist es in **Diablo 3** möglich, Gegenstände mit ein paar Klicks in Rohstoffe zu zerlegen. Diese Mechanik ist nach wie vor enthalten, wurde aber abgeändert: Nun darf man ausschließlich seltene (blaue) oder hochwertigere Gegenstände demontieren. Aus den üblichen weißen Items ohne magische Eigenschaften kann man also kein Baumaterial mehr gewinnen, dadurch verlieren sie an Reiz und Wert – weißes Zeug ist im Grunde nur Ramsch. Und genau das ist gewollt, denn Blizzard möchte, dass sich die Beutejagd wieder etwas mehr wie in **Diablo 2** anfühlt. Konkret ist damit die schiere Menge an Gegenständen gemeint, die im Spiel gedropt wird – die Entwickler wünschen sich eine regelrechte „Item-Explosion" für **Diablo 3**. Damit dies aber möglich ist, müssen normale, weiße Items weniger reizvoll sein, sodass man nicht ständig damit beschäftigt ist, den Plunder in Rohstoffe zu zerlegen. Auf diese Weise gewinnen seltenere, magische Items stärker an Bedeutung, sie stechen nun wieder klarer aus der Masse an Beute heraus.

SCHRIFTROLLE DER IDENTIFIKATION

Zum Identifizieren gab es in allen früheren **Diablo**-Spielen entsprechende Schriftrollen, die man stets im Inventar mit sich herumtrug. Ebendies ändert sich mit **Diablo 3**, denn Blizzard sieht nun ein, dass die wertlosen Schriftrollen allenfalls Platz im Inventar wegnahmen – also fliegen sie raus. Stattdessen muss man ein magisches Item nun einfach nur im Inventar anklicken, einen kurzen Moment warten und schon ist das Objekt identifiziert.

DAUERBAUSTELLE: DIE TALENTE

Das Entwicklerteam arbeitet derzeit an mehreren grundlegenden Spielsystemen, darunter auch die Talente und die dazugehörigen Runen. Das überrascht nicht, denn kaum ein anderes Spielelement von **Diablo 3** hat seit der Ankündigung 2008 so viele Änderungen erfahren wie das Talentesystem. So setzte Blizzard anfangs auf eine klassische Baumdarstellung, die sich in drei Reiter pro Klasse unterteilte – ähnlich wie in **Diablo 2**. Diese Talentbäume wurde später zugunsten eines Systems verworfen, in dem Fähigkeiten in Ränge unterteilt waren, die mit fortschreitendem Levelaufstieg freigeschaltet wurden. Auch diese Darstellung wurde mehrmals überarbeitet; schließlich fand man zu einer Lösung, in der Talente aus einem Pool ausgewählt und auf sechs feste Slots verteilt werden. Man soll also eine große Auswahl an Fähigkeiten haben, sich dabei aber auf sechs Talente beschränken.

Allen Konzepten war die Möglichkeit gemein, Talente mit Punkten aufzuwerten – diese hat Blizzard allerdings schon vor Monaten entfernt, Talente werden nun durch Levelaufstiege automatisch effektiver. Als Ausgleich dafür gibt es die Runensteine, die sich in Fähigkeiten einsetzen lassen, um sie vielfältiger und mächtiger zu machen. Die Kombinationsmöglichkeiten von Runen und Talenten sind schier endlos, dadurch soll es viel mehr Spielweisen pro Klasse geben als in **Diablo 2.**

Ein erste Änderung der Talente ist bereits in der aktuellen Beta von

NEUE STORYDETAILS (LEICHTE SPOILER!)

Trotz der actionlastigen Spielmechanik soll Diablo 3 wesentlich mehr Handlung und Dramatik bieten als der Vorgänger.

Auf der Blizzcon 2011 machte Blizzard deutlich, dass die Engel diesmal stärker in den Fokus der Geschichte rücken werden. So präsentierte man gleich mehrere unterschiedliche Himmelskrieger, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielen und auch in den gerenderten Zwischensequenzen zu sehen sein werden. Den Engeln gegenüber stehen natürlich die Herrscher der Hölle – konkret sind das neben Diablo, Mephisto und Baal auch die sogenannten niederen Übel Andariel, Duriel, Azmodan und Belial. Azmodan wurde bereits als einer der Hauptfeinde des Spiels bestätigt, er ist auch derjenige, der die Invasion der Dämonenarmee anführt, die zu Beginn von **Diablo 3** über die Menschheit herfällt.

Mit Details zu Azmodans Bruder Belial hatte sich Blizzard lange zurückgehalten. Erst auf der Blizzcon 2011 zeigte man erste Artworks von dem Schurken, der den Beinamen „Herr der Lügen“ trägt. Damit ist der letzte der sieben Dämonenfürsten enthüllt. Obendrein deuteten die Entwickler an, dass Andariel und Duriel – die Bosse des ersten und zweiten Aktes aus **Diablo 2** – eine Rückkehr in **Diablo 3** feiern. Und auch der gefallene Engel Izual (zu sehen in **Diablo 2**, vierter Akt) wird sich wieder blicken lassen. Ob auch die großen Übel Baal, Mephisto oder Diablo in **Diablo 3** auftauchen werden oder ob sie sich ihre Auftritte für die Add-ons aufheben, ist nicht geklärt.

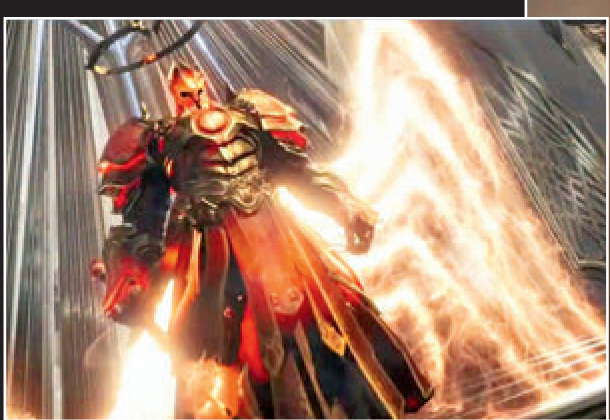
Frisch aus der Gerüchteküche: In einem neuem Video zeigte Blizzard auch drei neue Ausschnitte aus den gerenderten Zwischensequenzen. In einer Szene taucht dabei ein Dämon auf, der zwar Ähnlichkeiten mit Diablo besitzt, andererseits aber auch etwas feminin anmutet. Auf die Frage eines Blizzcon-Messebesuchers, ob Diablo diesmal etwa weiblich sei, antworteten die Entwickler nur ausweichend, dass man Diablos wahre Form und Gestalt bislang noch nicht gesehen habe.

Bei all den vielen Gameplay-Änderungen machen die Entwickler auch vor der Story nicht Halt: Blizzard ist dafür bekannt, bei Fortsetzungen zu eigenen Marken hier und da ein wenig die Hintergrundgeschichte anzupassen, damit man seine neue Story besser erzählen kann. So auch im Fall von **Diablo 3**: Der unbekannte Wanderer aus **Diablo 2** (der übrigens auch der Krieger aus **Diablo 1** ist) hat nun einen Namen und eine neue Identität. Er heißt Aidan und ist der Bruder von Albrecht, also der zweite Sohn des irren Regenten Leoric, der später zum Skelettkönig wurde. Warum diese Änderung? Unser Tipp: Der dunkle Wanderer wird wahrscheinlich in irgendeiner Form in **Diablo 3** auftauchen.

LESETIPP: Die Vorgeschichte zu **Diablo 3** wird in einer Roman-Trilogie namens **Der Sündenkrieg** erzählt. Wer nun aber keine Lust hat, gleich drei Bücher zu lesen, und trotzdem gern tiefer in das **Diablo**-Universum und in die Geschichte eintauchen möchte, kann stattdessen auch zu **Diablo 3: Book of Cain** greifen. Dieses hübsch illustrierte, kurzweilige Werk bietet einen guten Überblick über die wichtigsten Ereignisse und Figuren der **Diablo**-Geschichte, erzählt aus der Perspektive von Deckard Cain. Das Buch ist als Import für ca. 25 Euro erhältlich.



Belial, Herr der Lügen – er ist einer der sieben Dämonenfürsten und hat im zweiten Akt von **Diablo 3** seinen ersten großen Auftritt.





In einem Video präsentierte Blizzard neue Renderszenen aus **Diablo 3**: Links der Engelskrieger Imperius, rechts eine (weiblich anmutende) Bestie, die gerüchteweise sogar Diablo selbst sein könnte.

Diablo 3 zu sehen: Eine Zeit lang durfte der Spieler seine Talente nur an sogenannten Nephalemaltären auswechseln, die in regelmäßigen Abständen im Spiel verteilt waren. Diese Altäre wurden mittlerweile wieder entfernt. Talente lassen sich nun jederzeit auswechseln. Dabei fällt stets eine kurze Wartezeit an, bis die Fähigkeit einsatzbereit ist.

FRIEDHOF DER FEATURES: HIER HAT BLIZZARD GEKÜRZT

Die jüngsten Kürzungen und Änderungen in **Diablo 3** erscheinen weit weniger dramatisch, wenn man einmal auf die letzten Jahre der Entwicklung zurückblickt. Da hat Blizzard schon viele Features und Ideen vorgestellt, die später wieder gestrichen wurden, teils sogar komplett entwickelte Spielsysteme. Hier nur einige von vielen Beispielen:

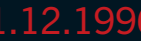
- **Dialoge:** Das erste Gameplay-Video (Juni 2008) zeigte Dialoge zwischen Charakteren noch in einer schicken Seitenansicht, inklusive hübsch animierter Figuren in Großaufnahme. Diese Darstellung musste weichen; Blizzard erklärte, sie war zu aufwendig in der Produktion und habe das Spieltempo ausgebremst. Dialoge laufen nun wie in **Diablo 2** ab – per Textfenster mit Sprachausgabe.
- **Traits:** Bevor das Talentesystem auf seinen aktuellen Stand gebracht wurde, verfolgte Blizzard noch ein anderes Konzept für passive Eigenschaften des Helden. Dazu gab es ein sogenanntes Trait-System, in dem der Spieler besonders mächtige Boni für seinen Charakter wählte, welche die Spielweise einer Klasse besonders unterstreichen sollten. Traits wurden später allerdings wieder entfernt, an ihre Stelle traten dafür die passiven Talente, die man nun auf den Levelstufen 10, 20 und 30 freischaltet.
- **Talisman und Zauber (Charms):** Lange waren sich die Entwickler unsicher, ob und wie die „Charms“ (die Zaubersteine aus **Diablo 2: Lord of Destruction**) in **Diablo 3** funktionieren könnten. Jahrelang gab es einen geheimnisvollen Button im Inventar, der scheinbar keine Funktion erfüllte. Erst im Oktober 2010 dann die Klarheit: Der Button stand eigentlich für einen Talisman, eine Art rundes Mini-Inventar, das später auch prominent neben den Charakterslots prangte. Dort sollten die Charms eingesetzt werden, sie versprachen vor allem Boni auf die Basisattribute der Charaktere. Später befand Blizzard den Talisman jedoch als unnötig – und so flog er raus.

DIABLO IM RÜCKBLICK: VON 1996 BIS 2012

Die wichtigsten Daten und interessantesten Ereignisse aus rund 15 Jahren Diablo-Entwicklungsgeschichte.

1996

Mitte 1996
Das US-Studio Condor entwickelt ein Rollenspiel namens **Diablo** mit der Unterstützung von Blizzard Entertainment. Sechs Monate vor Release des Spiels wird Condor von Blizzard aufgekauft und in Blizzard North umbenannt.



31.12.1996
Diablo verpasst knapp seinen Weihnachtstermin, es erscheint zum Jahresende für PC.

1997

09.09.1997
Blizzard kündigt **Diablo 2** an. Der Release wird für das Jahr 1998 geplant.

Dezember 1997
Die offizielle **Diablo**-Erweiterung **Hellfire** erscheint. Das Add-on wurde nicht von Blizzard, sondern von Synergistic Software entwickelt und wird heute von Blizzard ignoriert.

1998

März 1998
Diablo erscheint als überraschend gute Konsolenumsetzung für die Sony Playstation.

31.03.2000
Die Beta-Phase von **Diablo 2** beginnt. Gleichzeitig wird das Intro-Video im Internet veröffentlicht.

28.06.2000
Diablo 2 erscheint für PC, zwei Wochen später auch für Mac. Binnen weniger Wochen stellt das Action-RPG einen neuen Verkaufsrekord für PC-Spiele auf.

03.09.2000
Blizzard kündigt das offizielle Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction** an.

2001

01.05.2001
Der Roman **Vermächtnis des Blutes** erscheint.

03.05.2001
Die Beta von **Lord of Destruction** beginnt.

29.06.2001
Das sehr gute Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction** wird veröffentlicht.

Oktober 2001
Nach **Diablo 2: Lord of Destruction** beginnt Blizzard North inoffiziell mit ersten Arbeiten an **Diablo 3**. Das Projekt soll zunächst ein MMOG werden.

2002

03.04.2002
Der Roman **Der dunkle Pfad** erscheint.

30.08.2002
Der Roman **Das Königreich der Schatten** erscheint.

28.10.2003
Der Patch 1.10 für **Diablo 2** führt das sogenannte Synergie-System ein, das weitreichende Auswirkungen auf das Talentesystem mit sich bringt.

01.08.2005
Blizzard North wird geschlossen, Teile des **Diablo**-Entwicklerteams ziehen in das Blizzard-Hauptquartier in Irvine/Kalifornien um. Dort wird **Diablo 3** nahezu von Grund auf neu entwickelt. Ein weiteres (bis heute unbekanntes) Projekt von Blizzard North wird eingestellt.

2006

10.01.2006
Der Roman **Der Mond der Spinne** erscheint.

06.10.2006
Der erste Band **Geburtsrecht** der **Sündenkrieg**-Romanreihe erscheint. Die Buch-Trilogie bildet das Fundament für die Story von **Diablo 3**.

27.05.2007
Der zweite Band **Die Schuppen der Schlange** der **Sündenkrieg**-Trilogie erscheint.

25.09.2007
Der dritte Band **Der verhüllte Prophet** der **Sündenkrieg**-Trilogie erscheint.

2008

28.06.2008
Unter großem Jubel wird **Diablo 3** auf dem Worldwide Invitational 2008 in Paris angekündigt. Blizzard präsentiert den Barbaren und Hexendoktor als spielbare Klassen.

10.10.2008
Blizzcon 2008: **Diablo 3** ist für Messebesucher und Fachredakteure erstmals spielbar, auch PC Games ist vor Ort. Blizzard enthüllt die Zauberin als dritte spielbare Klasse und stellt den PvP-Modus vor. Details werden bekannt: Charakterattribute werden automatisch gesteigert, das Runensystem sorgt für vielfältige Skills.

21.10.2009
Blizzcon 2009: Blizzard enthüllt den Mönch als vierte spielbare Klasse und die Wüste als Schauplatz des zweiten Aktes. Das zuvor verwendete, klassische Talentbaumsystem wurde hier bereits verworfen.

2010

23.03.2010
Der Patch 1.13c erscheint für **Diablo 2**, er fügt dem Spiel unter anderem eine lange überfällige Respec-Funktion hinzu.

18.09.2010
Auf der Gamescom in Köln präsentiert Blizzard das neue Crafting-System von Diablo 3 plus den ersten von drei NPC-Handwerkern.

22.10.2010
Blizzcon 2010: Blizzard enthüllt den Dämonenjäger als fünfte und letzte spielbare Klasse von **Diablo 3**. Messebesucher und Journalisten können erstmals das Runensystem selbst ausprobieren und einen kurzen Abschnitt mit verschiedenen Dungeons am Stück spielen.

November 2010
Erstmals schreibt Blizzard öffentlich auf seiner Job-Website mehrere Stellen für ein **Diablo**-Konsolenprojekt aus.

21.12.2010
Blizzard gibt in seinem Forum bekannt, dass die Basisattribute in **Diablo 3** radikal umgebaut werden: Stärke, Geschicklichkeit und Willenskraft werden ersetzt. Blizzard gibt an, dass diese Änderungen zeitaufwendiges Balancing mit sich bringen würden.

16.02.2011
Unerwartet tauchen Screenshots im Internet auf, die angeblich aus einer eingestampften Version von **Diablo 3** aus dem Jahre 2005 stammen sollen. Obwohl Blizzard sich nicht offiziell zu den Bildern geäußert hat, gelten die Screenshots laut verschiedener gut informierter Quellen als authentisch.

2011

12.05.2011
Blizzard enthüllt drei KI-gesteuerte NPC-Begleiter, die in **Diablo 3** an der Seite des Spielers kämpfen. Sie ersetzen die Söldner aus **Diablo 2**.

26.05.2011
Blizzard erklärt in seinem offiziellen Forum, dass sowohl der Talisman als auch die dazugehörigen Charms (Zaubersteine) ersatzlos aus **Diablo 3** entfernt wurden.

27.07.2011
Bei einem Studiobesuch ist die Beta-Fassung von **Diablo 3** bereits vorab für ausgewählte Journalisten spielbar, auch PC Games ist dabei. Blizzard kündigt zudem das umstrittene Echtgeld-Auktionshaus an.

18.08.2011
Auf der Gamescom 2011 in Köln enthüllt Blizzard unerwartet einen vierten Schwierigkeitsgrad namens „Inferno“ für **Diablo 3**.

20.09.2011
Der Betatest von **Diablo 3** beginnt, zufällig ausgewählte Spieler aus aller Welt haben die Chance auf eine Teilnahme. Blizzard verkündet, man versuche das Spiel noch 2011 fertigzustellen.

21.10.2011
Auf der Blizzcon 2011 präsentiert Blizzard das eindrucksvolle Rendervideo „Der Schwarze Seelenstein“, das brandneue Storydetails aus **Diablo 3** preisgibt.

25.10.2011
Der bislang letzte Patch 1.13d für **Diablo 2** wird veröffentlicht.

10.12.2011
Bei den Spike VGA-Awards zeigt Blizzard die fein gerenderte Intro-Sequenz aus **Diablo 3**. Erstmals gibt Blizzard auch offiziell einen genaueren Releasezeitraum an: Man plane die Veröffentlichung für das 1. Quartal 2012.

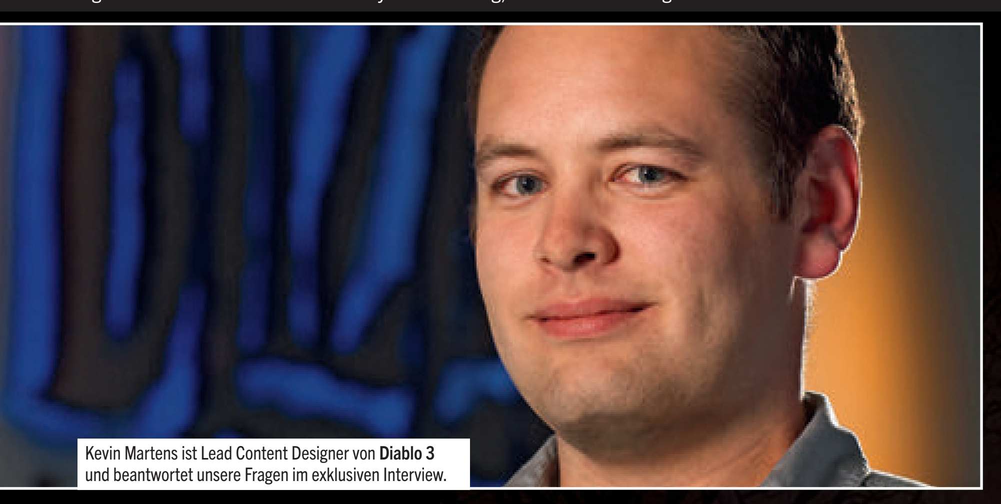
2012

19.01.2012
Jay Wilson, der Projektleiter von **Diablo 3**, gibt Änderungen am Spiel bekannt, unter anderem wird das Attribute-System angepasst und ein Handwerker entfernt. Wenig später nennt Blizzard-Mitgründer Mike Morhaime den neuen Releasezeitraum: 2. Quartal 2012.

INTERVIEW MIT **KEVIN MARTENS**

„Wir können das System in wenigen Tagen umbauen."

PC Games: Jay Wilsons Forenbeitrag liest sich schon ein wenig so, als würde sich der Release von **Diablo 3** durch die letzten Änderungen stark hinauszögern.
Martens: „Jay hat in seinem Text keinesweges gesagt, dass wir wesentlich später veröffentlichen! Er hat sich nur direkt an die Fans gewandt. Unsere Community ist sehr clever, sie saugt jede Information nur so auf und zieht daraus die verrücktesten Schlüsse. Manchmal sind das aber auch die falschen Schlüsse. Nun glauben also manche Leute nach Jays Forenbeitrag, dass das Spiel sehr viel später erscheint. Dabei hat er nur die Fragen von Fans beantwortet. Es ist ja nicht so, dass wir jetzt sagen ‚Oh, diese ganzen Änderungen werfen uns ewig zurück!'. Tatsächlich ist das Gute an unserer Entwicklungsweise die technische Seite unserer Engine, mit der wir das Attribute- und Talentesystem schon so oft geändert haben. Darum geht das nun auch sehr fix, wir können das gesamte Talentesystem in wenigen Tagen umbauen! Es ist viel aufwendiger, diese Ideen zu entwickeln und die Entscheidungen zu fällen, als das Ganze dann auch umzusetzen. Natürlich nenne ich euch jetzt keinen Releasetermin oder so was. Aber Jay wollte damit einfach darstellen, dass solche Änderungen völlig normal sind, sie gehören schlicht zu unserem Arbeitsprozess. Selbst bei **World of Warcraft** gab's zum Ende der Entwicklung noch heftige Änderungen. Zum Beispiel die Strafe für einen Bildschirmtod, dass man zu einem Geistheiler muss und so, das wurde alles erst einen Monat vor Release implementiert."



Kevin Martens ist Lead Content Designer von **Diablo 3** und beantwortet unsere Fragen im exklusiven Interview.

PC Games: Woher kam denn überhaupt der Wunsch nach diesen Änderungen? War das Beta-Feedback?
Martens: „[...] Der eigentliche Anstoß kam aus unseren internen Teams. Das kann Blizzard nämlich wirklich gut: Sobald eine frühe Alpha-Version, ein winziger spielbarer Abschnitt oder was auch immer fertiggestellt ist, kommen unsere ‚Strike Teams' zum Einsatz. Die bestehen aus Designern, Künstlern, Programmierern und allen möglichen Kollegen, die das Spiel ausprobieren und dann supergenaues Feedback geben. Wir hatten also Leute aus unserem Geheimprojekt [Kevin kichert diabolisch], Leute von **World of Warcraft** und welche von **Starcraft 2**, die zusammenkamen und **Diablo 3** gespielt haben. Dustin Browder, der Game Director von **Starcraft 2**, hat dieses Team geleitet, das auf Probleme mit dem Attributesystem stieß. Also haben wir uns mit Dustin und Jay zusammengesetzt und ein laaaaanges Gespräch geführt. Wir haben uns gefragt: Okay, wir haben das System jetzt schon zig Mal überarbeitet– was haben wir übersehen? Es musste etwas an der Wurzel der Mechanik sein, etwas, das fehlte, und ich glaube, das haben wir jetzt endlich gefunden: Es waren einfach zu viele Elemente in dem System, die es kompliziert machten! Und darum war es mühsam rauszufinden, welche Items gut für deine Klasse sind und welche nicht. Also haben wir die Attribute vereinfacht, ohne aber das Zufallsprinzip der Items zu schwächen, da ist alles beim Alten geblieben. Wir haben nur die Zahlenwerte entschlackt und dafür die Menge an Statusboni [Affixe] von Items erhöht. Letzten Endes bleibt die Vielfalt also unverändert, es ist jetzt nur verständlicher, was gut für deine Klasse ist und was nicht."

PC Games: Jay schreibt in seinem Forenbeitrag außerdem, dass ihr das Talente- und Runensystem derzeit ein weiteres Mal überarbeitet. Kannst du das schon etwas genauer erklären?
Martens: „Wir sind gerade dabei, die Funktionsweise von Runen zu überarbeiten, deshalb können wir dazu noch nichts Genaueres sagen, sorry."

PC Games: Nun da ihr wieder die alten Attribute habt, besteht vielleicht auch die Chance, dass ihr den Talisman und die Zaubersteine zurück ins Spiel bringt?
Martens: „Zumindest nicht jetzt. Hoffentlich irgendwann in der Zukunft. Das ist ein ähnlicher Fall wie bei der Mystikerin, die wir ja erst kürzlich aus dem Spiel entfernt haben. Der Grund dafür: Die Verzauberungen der Mystikerin haben einfach nichts bewirkt, was zum Beispiel nicht auch eine neue Sorte Edelsteine hätte erreichen können. Darum war es schwer, dieses System zu rechtfertigen. Ähnlich war es mit dem Talisman: Die Zauber, die man in den Talisman einsetzte, haben im Grunde nur die Basisattribute gesteigert und diese Boni könnte man auch problemlos woanders im Spiel unterbringen. Darum muss sich der Talisman erst mal wieder seinen Platz im Spiel zurückverdienen, genauso wie die Zauber. Und wir denken auch definitiv darüber nach, ihn eines Tages wieder ins Spiel zu bringen, vielleicht mit einem Patch oder so. Aber jetzt im Moment wäre der Talisman einfach überflüssig. Weißt du, einer der wichtigsten Unterschiede zwischen **Diablo 2** und **Diablo 3** ist: Wir wollen etwas erschaffen, das zwar außerordentlich simpel aussieht, in Wahrheit aber sehr viel tiefer als der Vorgänger geht. Das ist im Grunde unser Ziel. Und ich glaube, mit dem Entfernen der Mystikerin und des Talismans sind wir dem deutlich näher gekommen."

PC Games: Hinterlässt es aber nicht ein ziemliches Loch in der Spielwelt, die Mystikerin mitsamt ihrer Story aus dem Spiel zu kicken? War es mühsam, diese Lücken zu Füllen?
Martens: [lacht] „Oh, das war nicht einfach. Aber wir haben's hinbekommen, es ist jetzt so, als wäre sie niemals da gewesen. Aber du weißt ja, sie war schon voll vertont, hatte bereits ihre eigene Story und was weiß ich noch alles – wenn wir also irgendwann einen Grund finden, sie wieder zurück ins Spiel zu bringen und die Verzauberungsmechanik spaßig zu machen, dann können wir das leicht und schnell umsetzen. Sie wurde ja nicht gelöscht, nur archiviert."

PC Games: Ach was soll's, zum Abschluss fragen wir's einfach mal wieder, um der alten Zeiten willen: Gibt's einen geheimen Kuh-Level in **Diablo 3**?



Der geheime Kuh-Level (hier zu sehen in **Diablo 2**) wird in **Diablo 3** vermutlich eine Rückkehr feiern.

Martens: (ironisch)„Die übliche Antwort, die ich auf diese Frage gebe, geht in etwa so: Aaalso ... der geheime Kuh-Level wurde wegen mangelnden Interesses abgeschafft. Ja, wirklich, niemand mochte den Level in **Diablo 2**. Keiner hat sich dafür interessiert, darum haben wir beschlossen, ihn nicht in **Diablo 3** einzubauen. Außerdem ist der Kuh-König doch tot! Und es gibt natürlich *absolut* keine Möglichkeit, dass er in einem **Diablo**-Spiel jemals wieder zurückkehren könnte."



Das Talentesystem wurde zigfach überarbeitet und verändert. Oben sehen Sie die aktuelle Darstellung der Fähigkeiten. Rechts eine der vielen früheren Varianten, hier eine klassische Talentbaumansicht von 2008 mitsamt Talentpunkten. Das Runensystem war hier bereits implementiert.



Anders als in **Diablo 2** muss das Portal erst einige Sekunden lang aufgeladen werden (links). Der Held wird diesmal direkt teleportiert, das heißt: Das Portal (unten) bleibt nicht im Kampfgebiet zurück, sondern steht nur in der Stadt für den Rückweg zur Wahl.



KOMMENTAR: BLIZZARDS HANG ZUR PERFEKTION

Es ist nicht das erste Mal, dass Blizzard weitreichende Änderungen an einem Spiel in Entwicklung vornimmt. Im Gegenteil, das Studio arbeitet so bereits seit vielen Jahren, und zwar bei all seinen Projekten. Diesmal besteht nur der feine Unterschied, dass Wilson die Fangemeinde offen über den Entwicklungsstand informiert hat. Das ist ungewöhnlich, denn normalerweise finden solche Dinge still und leise hinter den Kulissen statt, die Spieler sehen in der Regel nur das Endergebnis, nicht den Weg dorthin. Fraglich ist, ob der Projektleiter sich mit dieser Offenheit einen Gefallen getan hat – manche Spieler sind aufgrund der langen Entwicklungszeit von **Diablo 3** nämlich schon über den Punkt der Vorfreude hinaus, bei ihnen hat sich Frust breitgemacht.

Blizzard befindet sich als Entwickler in einer einzigartigen Lage – das Team kann sich dank satter Gewinne (vor allem durch **World of Warcraft** und **Starcraft 2** erzielt) alle Zeit der Welt lassen, um sein Spiel so gut wie möglich zu machen. Kaum ein zweites Studio in der Branche verwendet so viel Mühe darauf, ein Spiel so lange zu bearbeiten und zu polieren, bis es als geschliffene Edelware in den Handel kommt (und dann in der Regel ein paar Verkaufsrekorde bricht).

Beispiele für Blizzards Hang zum Perfektionismus und die daraus resultierenden Streichungen gibt es zuhauf und längst nicht erst seit **Diablo 3**. Das Strategiespiel **Starcraft 2** etwa wurde drei Jahre vor seinem Release noch mit einer aufwendigen Sternenkarte präsentiert. Diese war im fertigen Spiel allerdings nirgends zu finden. Noch drastischer waren die Eingriffe bei **Warcraft 3** – der Strategie-Klassiker war ursprünglich nämlich als Rollenspiel mit Strategieelementen angekündigt! Erst später änderte Blizzard das Konzept, verkleinerte die Rollenspielelemente, implementierte wieder Basisbau und kehrte so Schritt für Schritt zu den Wurzeln des Vorgängers zurück.

Auch für Diablo 2, das von vielen Spielern bis heute als Referenz gilt, wurden während der Entwicklung zig Features abgeändert oder gleich gestrichen. Das Talentbaumsystem etwa, das viele Fans bis heute für einen Geniestreich halten, entpuppte sich als so problematisch, dass Blizzard im Jahr 2003 einen Patch nachreichte, der die Funktionsweise der Talentpunkte spürbar umgestaltete. Der Änderungswille geht aber noch wesentlich weiter zurück: Bereits im Jahr 1998 zeigte uns Blizzard etwa noch ein schickes Tag-und-Nacht-Wechsel-System für **Diablo 2**, das auch spielerische Auswirkungen haben sollte. Obendrein waren wesentlich mehr Rollenspielelemente und Zufallsereignisse geplant. All das und mehr flog wenig später raus oder wurde kräftig abgeändert – doch heute spricht kein Mensch mehr davon. Trotz mancher Kürzungen und Änderungen (oder vielleicht gerade deswegen!) entpuppte sich **Diablo 2** als ein Kultspiel, das selbst zwölf Jahre nach seinem Release zu den besten des Genres zählt. Und auch wenn sich **Diablo 3** natürlich erst noch beweisen muss, gibt Blizzards übermäßiger Hang zur Sorgfalt doch Hoffnung, dass nicht zuletzt dadurch ein würdiger Nachfolger entsteht – trotz strapazierender Wartezeit. ❑

„Durchhalten! Auf die paar Monate kommt's auch nicht mehr an."

Felix Schütz



Die Änderungen am Attributesystem, die gestrichene Mystikerin, all das hat auch mich erst mal geschockt. Doch nun, nachdem ich ausgiebig darüber nachgedacht habe, bin ich doch wieder ganz beruhigt – diese Anpassungen sind schlichtweg sinnvoll. Außerdem wissen die Blizzards nach 20 Jahren einfach, was sie tun – wenn die sagen, das Feature muss raus, dann will ich's ihnen glauben. Mein Vertrauen als Spieler hat sich das Team nämlich zweifellos verdient! Klar, die lange Warterei macht auch mich langsam mürbe – doch ich glaube, sobald das Spiel endlich mal fertig ist und ich es in Händen halte, wird mir das ziemlich egal sein. Dann, so hoffe ich, zählt nur noch der Spielspaß.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2. Quartal 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Jason Brody ist kein Held im eigentlichen Sinn. Er muss erst auf dem harten Weg lernen, zu überleben.

Far Cry 3

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Ein Inselparadies entpuppt sich als Hort voller Verrückter mit Schusswaffen.

Ach, hören Sie doch auf mit Traumreise! All inclusive? Wozu soll das gut sein? Hütte direkt am Strand, aha. Mit dem weißesten Sand, den es überhaupt gibt. Klasse. Und Cocktails zur Begrüßung, ja? Dinner unter Palmen und ein Animationsprogramm, da schlackern Sie mit den Ohren! Ruhe und Erholung im Übermaß. Alles schön und gut. Aber wie sieht es mit dem AK-47-Bestand aus? Gibt es genug Handgranaten? Sind die Macheten schön scharf geschliffen? Stehen Jeep und Hängegleiter bereit? Wir hoffen es, denn auf der Insel, auf die uns Ubisoft im September 2012 verfrachtet, sind derlei Urlaubsutensilien weit wichtiger als Sonnencreme und Badehose. In **Far Cry 3** betreten Sie ein südseeumspültes Bilderbucheiland, das sehr schnell Ihr schlimmster Urlaubsalbtraum werden könnte …

Nachdem Ubisoft im Sommer des letzten Jahres der Weltöffentlichkeit erste Bilder und Videos von **Far Cry 3** präsentiert hatte, wurde es zunächst wieder still um das Projekt. Erst jetzt rücken die Entwickler mit neuen Informationen, Bildern und Videos heraus (die beeindruckenden Szenen finden Sie auf unserer Heft-DVD; unbedingt anschauen!). Das Gezeigte bestätigt den sehr guten Eindruck früherer Präsentationen: **Far Cry 3** wird ein knallharter Shooter für Erwachsene, der seinen Wurzeln treu bleibt. Das Inselszenario hatte das Ursprungs-**Far Cry** 2004 weltberühmt gemacht. Nach einem Ausflug in afrikanische Steppen in **Far Cry 2** (2008) kehren die Entwickler bei Teil 3 zu weißen Stränden und Palmen zurück – dieses Mal aber ohne machthungrige Wissenschaftler und gefährliche Mutanten.

In Far Cry 3 bekommen Sie es mit Banditen, Mördern und ziemlich verrückten Kerlen zu tun, die Ihnen kalte Schauer über den Rücken jagen werden. Die Entwickler legen großen Wert darauf, neben einer guten Geschichte vor allem glaubwürdige Charaktere zu er-


Feinderkennung leicht gemacht: Böse Kerle in **Far Cry 3** tragen alle rote Tücher.


Far Cry 3 lässt es ordentlich krachen, will aber immer noch einen Hauch Realismus wahren.

GAMEPLAY-ELEMENTE IM DETAIL

Gegner
Die KI verhält sich je nach Typus anders, versucht aber immer, am Leben zu bleiben.

Fahrzeuge
Wie schon im Vorgänger dürfen Sie sich selbst hinter das Steuer diverser Vehikel klemmen, um schneller voranzukommen.

Verbündete
Ubisoft hat diese Szene bisher nicht kommentiert, deshalb können wir nur raten, dass Sie an der Seite von Verbündeten kämpfen. Freunde wie in Teil 2 wird es aber nicht mehr geben.

Ausrüstung
Im Vorgänger konnten Sie Ihre Uhr stellen, um Zeit zu überbrücken. Für Teil 3 wurde das bisher nicht bestätigt, wir rechnen aber fest mit solchen Elementen.

Waffen
In **Far Cry 2** konnten Waffen schon mal rosten und zu Bruch gehen. Das erwies sich jedoch als zu nervig und wird im dritten Teil nicht mehr vorkommen. Dafür dürfen Sie Wummen zum Beispiel mit Visieren ausrüsten.

schaffen. Dazu nutzen die Macher ein System namens Performance Capture (siehe Kasten auf Seite 43). Ein Ergebnis dieser aufwendigen Arbeit kennen Sie vielleicht schon: Vaas, ein Schurke, den Ubisoft im Sommer vorstellte. Die Art und Weise, wie Vaas mit dem Protagonisten umging, wirr auf ihn einredete und ihm seine Definition von Wahnsinn offerierte, ließ Zuschauer schaudern. Der durch und durch übergeschnappte Vaas und seine eindringliche Art sollen in **Far Cry 3** aber kein Einzelfall bleiben.

Im Verlauf des Spiels trifft Held Jason Brody, der ja eigentlich nur seine verschwundene Freundin sucht, auf den nicht minder übergeschnappten Doktor Earnhardt. Der haust in einem heruntergekommenen, von Dschungelpflanzen überwucherten Labor und scheint sich ein wenig zu oft an seinen eigenen Pillen bedient zu haben. Er trägt Brody auf, ihm eine spezielle Pflanze zu besorgen, die es nur in einer bestimmten Höhle zu finden gibt. Daraus will er dem Helden dann ein Arzneimittel brauen, das ihn bei seinem Kampf unterstützen soll.

Natürlich ist die Idee, im Auftrag eines wahnsinnigen Professors durch eine dunkle Höhle zu stapfen und einen seltenen Pilz zu finden, ziemlich hirnrissig, in einem Ego-Shooter kommt diese Abwechslung aber gerade recht. Vor allem, da die Entwickler auf diese Weise nicht nur geschickt Hüpf- und Klettereinlagen einbauen können, sondern die Spieler auch mit einer recht eigenwilligen Erfahrung konfrontieren:

Im Inneren der Höhle begeht Held Brody nämlich einen fatalen Fehler. Er tritt aus Versehen auf einen seltsam glühenden Pilz, der anschließend seine Sporen in die Luft schießt – und Brody atmet das Zeug naürlich ein. Was passiert, wenn psychoaktive Pflanzen den Verstand eines Mannes durcheinanderwirbeln, dürfen Sie virtuell hautnah erleben. Jason sieht auf einmal wunderschöne bunte Vögel durch die Höhle fliegen, dann beginnt seine Hand, Schlieren zu ziehen. Während die Wirkung der Sporen immer heftiger wird, versucht Brody sich verzweifelt zu orientieren. Pflanzen um ihn herum fangen plötzlich zu wachsen an, werden groß wie Bäume. Graue Felswände werden zu farbenfrohen Farbklecksen. Die Sicht verschwimmt immer mehr, als langsam das Haus des Doktors in der Ferne auftaucht … Brody wird ohnmächtig.

Drogenrausch im Ego-Shooter? Das ist schon ziemlich ungewöhnlich. Doch bevor jetzt Stimmen laut werden, dass der Titel den Einfluss von Rauschmitteln rechtfertige oder gar zelebriere, rufen wir zur Raison. Der



Lautloses Ausschalten von Gegnern verschafft Ihnen spielerische Vorteile und ist knallhart inszeniert.



Ihre Waffen dürfen Sie mit diversen Zielhilfen aufbessern. Wie weit das Knarre-Basteln geht, wissen wir aber noch nicht.

DIE INSEL, DIE VERRÜCKTE MACHT

Far Cry 3 ist voll mit schrägen Typen, denen ganz offensichtlich eine Sicherung durchgebrannt ist. Zwei davon kennen wir bereits:

Doktor Earnhardt
Den verrückten Weißkittel treffen Sie nach wenigen Stunden im Spiel. Seine genaue Rolle ist noch unklar, wir vermuten jedoch, dass er Sie mit Arzneimitteln, Verbandszeug und allerlei medizinischen Hilfsmitteln versorgen wird. Doktor Earnhardt selbst hat ein wenig zu viel mit psychoaktiven Substanzen experimentiert und ist nicht mehr wirklich Herr seiner Sinne. Sein Auftritt ist nicht ganz so gruselig wie der von Vaas, aber dennoch nicht minder beeindruckend.

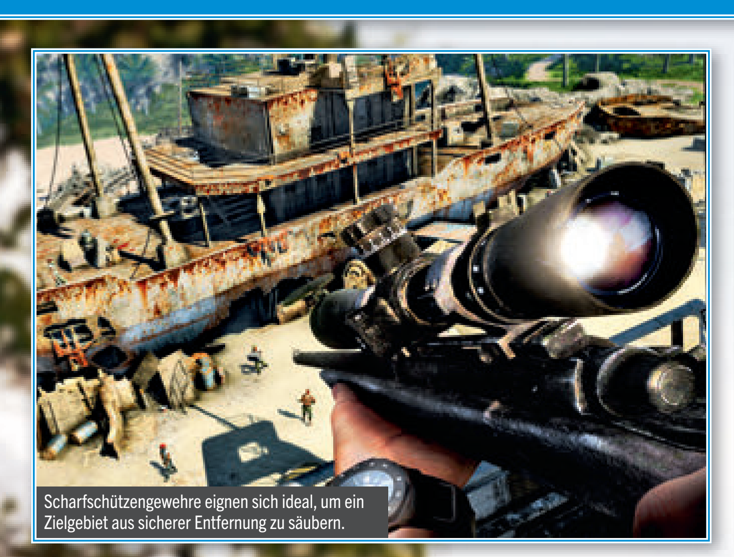
Vaas
Der Irokese ist eines der ersten, nicht freundlich gesinnten Gesichter, die Sie zu sehen bekommen. Vaas ist hochgradig wahnsinnig und erklärt Ihnen, während Sie hilflos gefesselt sind, seine eigene Definition von Wahnsinn: „Die Definition von Verrücktsein ist, dass man immer wieder versucht, genau dasselbe auf die gleiche Weise zu tun und trotzdem ein anderes Ergebnis erwartet." Ziemlich schräger Typ, dieser Vaas.

Pilz-Trip in **Far Cry 3** dient lediglich als stilistisches Mittel, als ein weiterer Baustein zum Wahnsinn, der die Inselbewohner erfasst zu haben scheint. Atmosphärisch ist dieser Abschnitt jedenfalls ein Kracher, zusätzlich schafft er Abwechslung zu den knallharten Ballereien. Ähnliches nutzten auch Spiele wie **Max Payne 2** (hier waren es Albtraumszenen) oder **Batman: Arkham Asylum**, um in genialen Sequenzen virtuelle Realitäten zu verdrehen.

Natürlich haben solche Szenen in **Far Cry 3** Seltenheitswert, schließlich ist der Titel ein Ego-Shooter. Ganz in der Tradition der Serie wird fleißig geballert. Dabei kommt der Titel ohne schlauchige Levels aus, sondern bietet Spielern ein Open-World-Erlebnis, bei dem sie ihr Vorgehen selbst bestimmen dürfen. Das funktionierte schon im Vorgänger wunderbar und bleibt auch auf dem tropischen Eiland des dritten Teils Kernelement. Vor allem aber bedeutet es eine ganze Menge Arbeit für die Entwickler, denn die künstliche Intelligenz muss auf die Aktionen des Spielers selbstständig agieren und reagieren. Skriptbasierte Soldatenbewegungen, wie sie etwa bei der **Call of Duty**-Serie zum Standard gehören, funktionieren in einer offenen Welt eben nicht, denn wer weiß schon, welche Vorgehensart der Spieler wählen wird?

Far Cry 3 unterteilt seine KI-Schergen deshalb in verschiedene Kategorien. So treffen Sie im Spiel auf unterschiedlich mutige oder clevere Gegner, die immer wieder anders auf Ihre bleiernen Argumente reagieren. Der gemeine Schläger etwa ergreift schnell die Flucht, der gut gepanzerte Söldner dagegen geht mit kühlem Kopf und antrainierter Präzision gegen Sie vor. Eins haben aber alle KI-Gegner gemeinsam: Ihre erste Priorität ist, zu überleben. Kamikaze-Aktionen, bei denen sich die Feinde strunzdumm in Ihr Mündungsfeuer werfen, werden Sie also hoffentlich nicht erleben. Hoffentlich deshalb, weil gerade eine eigenständig agierende KI ein Hort für Fehlerquellen ist. Uns ist das aber allemal lieber als Fließbandkanonenfutter, das wie auf Schienen auf uns zugestürmt kommt.

Wie das alles in Aktion aussieht, erfahren wir bei einem neuen Abschnitt des Ego-Shooters, den Ubisoft jüngst vorgeführt hat. Darin versucht Jason Brody, den Funkmast eines alten, havarierten Frachters zu erreichen. Falls die Anlage noch funktioniert, hofft Jason so seine Freundin orten zu können. Natürlich wimmelt es vor Ort nur so von Schergen des fiesen Vaas (gut erkennbar an ihren roten Kopfbedeckungen). Mit dem Tele-


Scharfschützengewehre eignen sich ideal, um ein Zielgebiet aus sicherer Entfernung zu säubern.


Held Jason kann Drahtseile nutzen, um seine Position zu verändern. Unrealistisch, aber ziemlich stylish.

DIE TECHNIK HINTER DER ANIMATION



Ubisoft Montreal setzt auf ein aufwendiges Verfahren namens Performance Capture, um den Figuren Leben einzuhauchen:

Der Herr links heißt Michael Mando und ist ein kanadischer Schauspieler. Er leiht dem Verbrecher Vaas nicht nur Gestik, sondern auch Mimik. Denn das Performance-Capture-Verfahren erlaubt es, nicht nur die Bewegungen eines Schauspielers auf eine digitale Figur zu übertragen (Motion-Capture), sondern auch sämtliche Gesichtsbewegungen. Das Verfahren wird besonders in Filmen eingesetzt (etwa bei Gollum aus **Der Herr der Ringe**) und findet immer häufiger seinen Weg in große Spieleproduktionen wie **L.A. Noire**. Das Ergebnis in **Far Cry 3** kann sich sehen lassen: Selten hat uns das Mienenspiel virtueller Charaktere so in seinen Bann gezogen wie in Ubisofts Ego-Shooter. Nach Vaas und Doktor Earnhardt freuen wir uns auf weitere skurrile Charaktere.



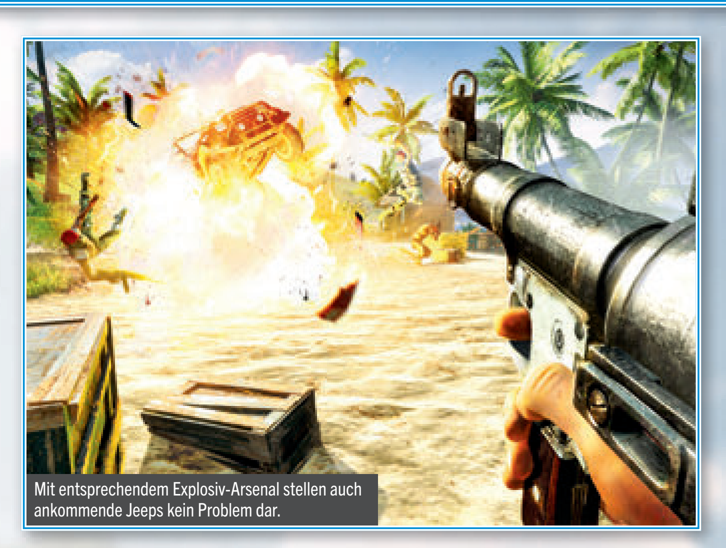
Wenn Ihre Gegner Sie jagen, lassen sie schon mal ein paar aggressive Kampfhunde los, um Sie aus dem Versteck zu treiben.

objektiv seiner Kamera beobachtet Jason das Geschehen an Deck des Frachters. Der Fotoapparat, umfunktioniert zum Spionagewerkzeug, zeigt deutlich den Willen der Entwickler, Jason ganz bewusst als Zivilisten darzustellen, nicht als stereotypen Ex-Marine. Brody soll sich im Lauf der Geschichte zum knallharten Einzelkämpfer entwickeln, dem klar geworden ist, dass er töten muss, wenn er überleben will. Zu Beginn des Abenteuers hat Jason noch keiner Menschenseele etwas angetan.

Das Schiff frontal anzugreifen, ist keine allzu kluge Idee (funktionieren würde es dennoch), sodass Jason sich lautlos seinen Weg bahnt. Dabei helfen typische Von-hinten-Meuchel-Manöver ebenso wie geworfene Buschmesser. Entfernte Wachposten erledigt der Held mit einem Scharfschützengewehr, bevor er an einem Drahtseil auf das Oberdeck des rostigen Kahns gleitet. Nach einem hitzigen Gefecht klemmt sich Jason hinter eine montierte Maschinengewehrstellung und zwingt mit gezielten Schüssen auf explosive Fässer (wann sterben die eigentlich mal aus?) die nachrückende Verstärkung in die Knie.

Dass **Far Cry 3** Action satt bieten wird, ist nach diesen Szenen klar. Optisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck, auch wenn wir die Idee der Entwickler, die Engine des Vorgängers zu benutzen, nicht gerade begrüßen. Denn die **Far Cry**-Serie steht seit Teil 1 auch für High-End-Grafik, die moderne Rechner ordentlich fordert. **Far Cry 3** dagegen erweckt ein wenig den fahlen Eindruck, die Entwickler hätten sich aufgrund gleichzeitiger Konsolenumsetzungen ein wenig zurückhalten müssen. Sei's drum, von einem Prädikat „Grafisch veraltet" ist der Shooter trotzdem meilenweit entfernt.

Far Cry 3 ist auf einem guten Weg, das bisher beste Spiel seiner Reihe zu werden. Denn zum einen hält es das Erbe des Ursprungswerkes in Ehren, indem es erneut auf das berühmte Insel-Setting setzt. Auch die knallharten Schießereien mit einem riesigen Waffenarsenal und einer KI, die diesen Namen auch verdient, sind Markenzeichen der Serie. Fehler des Vorgängers (etwa die unsäglichen, immer wiederkehrenden Wachposten) will man konsequent vermeiden und darüber hinaus mit Gegnern aufwarten, die schon jetzt unglaublich realistisch und gruselig wirken. Befürchtungen? Kaum bisher. Eine typische auf jeden Fall: Dass die PC-Version nicht die Aufmerksamkeit bekommt, die sie in unseren Augen verdient. Aber wir lassen uns gerne eines Besseren belehren. ❑



Mit entsprechendem Explosiv-Arsenal stellen auch ankommende Jeeps kein Problem dar.

„Für den Herbst gebucht: Traumurlaub mit Strand und blauen Bohnen"

Robert Horn



Far Cry 3 hat es bei mir ziemlich leicht: Ich bin seit jeher ein Fan der Serie, mochte sogar den von vielen Spielern verschmähten zweiten Teil. Ich mag einfach die Art und Weise, wie in diesen Spielen gekämpft wird: Ohne große Hilfsmittel (Nano-Anzug? Zeitlupenfunktion? Superkräfte? Hier nicht!), gegen eine eigenwillige KI, knallhart, dramatisch und drastisch in Szene gesetzt. Am wichtigsten ist dabei der Fakt, dass mir das Spiel die freie Wahl lässt, wie ich mit einer bestimmten Situation umgehe. In früheren Teilen mixte ich deshalb wild Angriffstrategien und Waffen, um immer wieder neue Möglichkeiten zu finden, mit einer Übermacht fertig zu werden. Und genau deshalb freue ich mich auf **Far Cry 3**.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 6. September 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Shootmania Storm setzt auf eine teamsportorientierte Spielmechanik. Wie Fußball, nur mit Waffen. Oder so.

Shootmania Storm

Von: Robert Horn

Der Shooter zum Selberbauen könnte sich als Segen für Kreative entpuppen.

Der französische Entwickler Nadeo ist wahrlich kein Branchenriese. Gerade mal um die 20 Beschäftigte arbeiten gemeinsam in einem kleinen Büro im Herzen von Paris. Umso größer sind ihre Pläne: Nadeo hat **Trackmania** erschaffen, eine Rennspielserie, für die bislang neun Teile erschienen sind. Berühmt und beliebt wurde die Serie vor allem durch einen starken, schnellen und einfach zu bedienenden Editor, mit dem Spieler in Windeseile eigene Strecken basteln und online zur Verfügung stellen konnten. Außerdem erschien mit **Trackmania Nations ESWC** eine kostenlose, für kompetitiven E-Sport gedachte Variante. Dem Prinzip ihrer Serie bleiben die Franzosen treu, sie verlagern nur das Geschehen: Statt Autorennen geht es nun ums Ballern. Sollte Ihre spontane Reaktion darauf in etwa folgende sein: „Lächerlich, wie bitte soll dieses Ding gegen **Call of Duty** und Co. anstinken?", lesen Sie bitte trotzdem weiter. Denn **Shootmania Storm** geht in eine vollkommen andere Richtung.

Anstatt auch nur den Versuch zu wagen, gegen die Multimillionendollar-Shooter anderer Entwickler anzutreten, sucht und findet **Shootmania** eine eigene Nische. Eine, die Nadeo schon auf dem Rennspielsektor erfolgreich belegt hat: Die, in der User ihre eigenen Karten erstellen und teilen. Wie schon in **Trackmania** ist es auch in **Shootmania** wunderbar einfach, eigene Karten und Schlachtfelder zu basteln. Dazu wählen Sie einfach aus Hunderten vorgefertigter Landschaften, Brücken und sonstiger Objekte



Landschaft und Aussehen der Spielfiguren sind austauschbar. Sie können alles nach Belieben verändern.



Im Spielmodus „Battle" gilt es, feindliche Masten zu aktivieren und gleichzeitig die eigenen zu beschützen.

DIE PLATTFORM MANIAPLANET

Nadeo bietet seinen Spielern eine eigene Bühne zum Austausch und Handel von Karten. Aber Maniaplanet ist weit mehr als das:

Entwickler Nadeo hat mit Maniaplanet eine Plattform erschaffen, auf der sich Fans sämtlicher Nadeo-Titel austauschen können. Die Mischung aus sozialem Netzewerk, Spieleplattform und Tauschbörse gibt es seit Herbst 2011. Mit **Shootmania** wird Maniaplanet auf die Version 2.0 gehoben werden und umfangreiche Updates erfahren. Von Usern erstellte Spielmodi, Karten und sonstige Modifikationen können als Pakete angeboten und sogar richtig beworben werden.



(1) Das Interface von Maniaplanet erinnert an eine Webseite und quillt beinahe über vor Angeboten. So gibt es Reiter für usererstellte Events, Freundeslisten, Lesezeichen (mit Links zu „echten“ Webseiten“), Minispiele (von Fans programmiert, etwa **Tetris**), ein Forum und einen eigenen Shop. Darin bieten User ihre Produkte für Ingame-Geld an. Maniaplanet kommt ohne echte Währung aus!

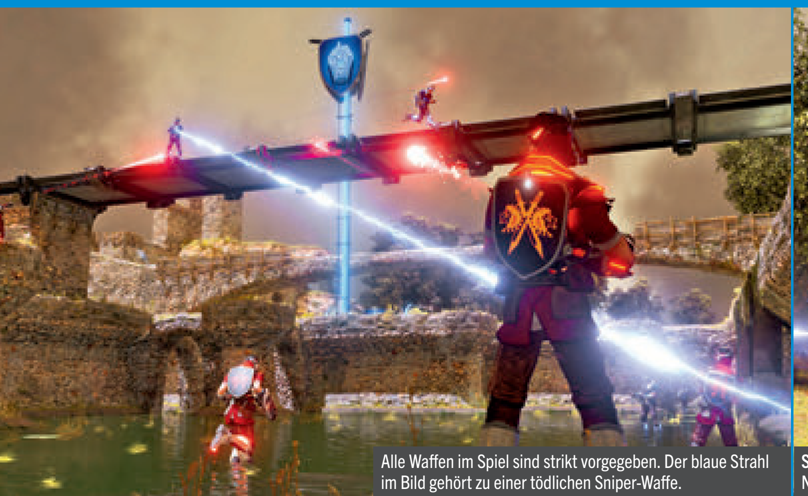
(2) Das Erstellen eigener Karten für **Shootmania Storm** funktioniert mit einem mächtigen Editor. Damit platzieren Sie unkompliziert Blöcke aneinander, setzen Startzonen und Ziele und hüpfen per Mausklick auf die Karte, um sie zu testen.

(3) Wer tiefer in die Materie eintauchen will, der muss sich mit Nadeos Skriptsprache beschäftigen. Anleitungen werden folgen.

aus, fügen spielrelevante Punkte dazu (etwa blau leuchtende Pfähle, die es zu erobern gilt) und teilen das Ergebnis mit Freunden. Auch das Interface, den Spielmodus, die Klamotten der Mitspieler sowie jedes noch so denkbare Detail dürfen Sie Ihren Wünschen anpassen. Wer sich richtig austoben will, der muss sich allerdings in Nadeos Skriptsprache einarbeiten. Eigene Waffen werden Sie für **Shootmania** aber vorerst nicht programmieren können. Die Entwickler schließen jedoch diese Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt nicht aus, bleiben gerade zu Beginn aber erstmal vorsichtig.

Die Stärke von Shootmania, die erwähnte Nische, ist aber nicht nur der Editor, der mit Sicherheit dafür sorgen wird, dass innerhalb kürzester Zeit Hunderte von Karten zum Austoben bereitstehen. Das Spielprinzip ist es, das uns bei einer Anspielsession in Paris Anfang Februar vollkommen überrascht hat. Denn **Shootmania Storm** stellt auch hier den Wettkampfgedanken kompromisslos in den Vordergrund, das Abschießen der Gegner ist lediglich Mittel zum Zweck. Sinnloses Rumgeballer hilft wenig, nur bedingungsloses Teamspiel führt zum Erfolg. Ihre Standard-Waffe, eine Art Raketenwerfer, besitzt nur fünf Schuss Munition und lädt sich selbstständig auf. Wer zu schnell und unkontrolliert schießt, muss qualvolle Sekunden warten, bis er wieder wehrhaft ist. Dieser taktische Aspekt ist gewöhnungsbedürftig und entlockte den anwesenden Journalisten gerade zu Beginn den ein oder anderen Fluch. Auch sonst ist das Spiel ganz auf Sportlichkeit und Taktik ausgelegt. Waffen etwa sind fest vorgegeben, nur an bestimmten Punkten auf den Karten wechseln Sie automatisch zu passenden Wummen. So erhalten Sie auf einer taktisch wichtigen Anhöhe etwa einen Elektro-Werfer, der Gegner mit einem Schuss ausschaltet – die Sniper-Variante von **Shootmania Storm**.

Bei der Bewegungssteuerung haben die Entwickler ebenfalls herumgedoktert: Die rechte Maustas-



Alle Waffen im Spiel sind strikt vorgegeben. Der blaue Strahl im Bild gehört zu einer tödlichen Sniper-Waffe.



Shootmania lebt von der Kreativität der eigenen Nutzer. Wir erwarten eine regelrechte Kartenflut.

INTERVIEW MIT **FLORENT CASTELNÉRAC**

„Man sieht Leute ja nicht in militärischer Ausrüstung Fußball spielen“

PC Games: Warum habt ihr euch dazu entschlossen, einen Mehrspieler-Shooter zu machen?
Castelnérac: „Rennspiele wie **Trackmania** spielt man nicht unbedingt täglich, wenn man weiß, wie gut oder schnell man ist. Klar macht das vielen Leuten Spaß, immerhin spielen es 15 Millionen Menschen. Aber ein Shooter ist eine ganz andere Erfahrung, die länger anhalten kann. Für uns ist das in Zusammenhang


Florent Castelnérac ist Managing Director bei Nadeo.

mit Maniaplanet, in der wir dann ja beide Spieltypen haben, eine gute Kombination.“
PC Games: Im Shooter-Genre gibt es allerdings nur wenige Gewinner und viele Verlierer. Wie wollt ihr gegen die Großen ankommen?
Castelnérac: „Das ist eine ganz neue Dimension. Das fing mit **Doom** an, dann kamen die ersten Mehrspieler-Shooter wie **Quake** und die Leute spielten nicht mehr alleine. Und jetzt kommen wir. Ich behaupte nicht, dass wir das bestehende System ersetzen werden, aber wir kreieren eine neue Dimension. Andere Studios machen zwei, drei neue Karten für ihr Spiel, das geht allein vom Studio aus. Wir dagegen liefern die Instrumente. In **Trackmania** verbringen manche User 300 Stunden damit, eine einzige Karte zu bauen. In so einer Zeit kannst du mit unseren Tools wirklich besondere Sachen machen. Es dreht sich alles um die Macht der Nutzer, um die Macht des Internets. Einige Entwickler gehen den Weg, ihre Spiele noch spektakulärer zu machen, andere, wie wir, setzen auf nutzergemachte Inhalte. Wir liefern die Instrumente, seit fast zehn Jahren schon.“
PC Games: Es wird schwer, gestandene **Battlefield**- oder **CoD**-Spieler von **Shootmania** zu überzeugen.
Castelnérac: „Wir haben viele Wege, die Leute zu überzeugen. Wir laden sie zum Beispiel zum Spielen ein, so wie dich. Das steckt hoffentlich an. Ihr könnt ja dann darüber schreiben, auch wenn es schwer ist, den Spaß an der Sache in Worte zu fassen. Wir könnten Millionen von Spielern einladen, das wäre kein Problem. Wir zählen aber darauf, dass **Shootmania** sich auch auf viralem Weg verbreitet. Um einen Shooter wie **Battlefield 3** zu spielen, brauchst du die Hardware, musst das Spielprinzip lernen, musst Freunde einladen und viele weitere Faktoren erfüllen. Das ist viel aufwendiger als eine Partie **Shootmania**. Das lädst du einfach runter, es läuft auf allen Rechnern. Klar sieht es gut aus, aber darum geht es uns nicht. Das Spiel ist dafür gemacht, der Mehrspieler-Shooter zu sein, den alle Leute spielen. Man sieht Leute ja auch nicht in militärischer Ausrüstung Fußball spielen. Das sind zwei vollkommen andere Erfahrungen. Das eine dreht sich um virtuellen Krieg, wir stehen für die kompetitive Seite, eher wie Mannschaftssport.“
PC Games: Wie viele Karten und Modi wird es zur Veröffentlichung geben?
Castelnérac: „Das steht noch nicht fest. Es wird zuerst eine Beta-Phase geben; wann genau ist noch unklar. Die wird ein Minimum enthalten. Und bis zur Veröffentlichung werden wir nach und nach Inhalte dazupacken. Wir haben jetzt schon 15 Spielmodi entworfen und Karten sind gar kein Problem, da brauchen wir gerade mal eine Stunde pro Karte zum Erstellen. Wir warten aber erst mal ab, wie die Beta-Phase läuft.“

te ist nun ein Aktionsknopf, der Ihre Figur springen und spurten lässt. Das kostet allerdings Ausdauer und muss somit ebenfalls mit Bedacht eingesetzt werden. Geflucht haben wir beim Anspielen allerdings über die Tatsache, dass die Leertaste, die man normalerweise zum Springen hämmert, nun mit dem Chat verknüpft ist. Da es eine Zeit dauert, sich an das Rechte-Maustaste-Springen zu gewöhnen, standen wir oft ungewollt bewegungslos herum, während im Chat „wwwaaswwsd“ zu lesen war. Im fertigen Spiel ist das aber hoffentlich konfigurierbar. In unserer Probesession entwickelten sich, nach anfänglicher Eingewöhnungsphase, spannende Matches mit hohem taktischen Anteil und rasanten, spaßigen Aktionen. Ein wenig fühlten wir uns an die guten alten **Unreal Tournament**-Tage zurückerinnert.

Zwei Spielmodi konnten wir testen: Im Battle-Mode streiten zwei Teams mit je acht Spielern (die derzeitige Höchstbegrenzung, es können aber noch mehr werden) um große Masten, die jeweils im Feindgebiet aufgepflanzt sind. Die Aufgabe der Spieler ist es, zu diesen Masten zu gelangen und so lange zu halten, bis die Stangen zu 100 % aufgeladen sind. Der Reiz dieses Modus ergibt sich aus der taktischen Verteilung des Teams und dem Umstand, dass es meist mehrere Masten gleichzeitig zu beschützen und attackieren gilt. Spielmodus Nummer 2 entpuppte sich als reiner Duell-Modus für zwei Spieler, machte aber einen Mordsspaß: Im Joust-Modus starten Sie ohne Munition. Um Ihre Waffe aufzuladen, müssen Sie einen von zwei Masten im Level erreichen. Haben Sie das getan, erhalten Sie fünf Schuss Munition und müssen gleichzeitig in einer bestimmten Zeit den zweiten Mast erreichen. Ziel des Modus ist es, Ihren Gegner genau sieben Mal zu treffen. In der Praxis hetzen Sie also zwischen den Masten hin und her und versuchen sich gegenseitig mit gezielten, sparsam eingesetzten Schüssen zu treffen. Die Folge: Es entwickeln sich äußerst spannende, rasante und vor allem lustige Gefechte, in denen spielerische Fähigkeiten genauso wichtig sind wie taktische Entscheidungen.

Shootmania überrascht im positiven Sinn. Denn kreative Spielmodi, der Fokus auf Spieler-Können und taktischer Vorgehensweise sowie die theoretisch unendlichen Modding-Möglichkeiten geben dem Shooter neben **Battlefield 3** und Co. eine ganz eigene, irgendwie sympathische Daseinsberechtigung. ❑



Das Spielprinzip unterscheidet sich von gängigen Mehrspieler-Shootern und erinnert an eine Mischung aus **Counter-Strike** und **Unreal Tournament**.

„Hat mehr zu bieten, als auf den ersten Blick ersichtlich ist!“

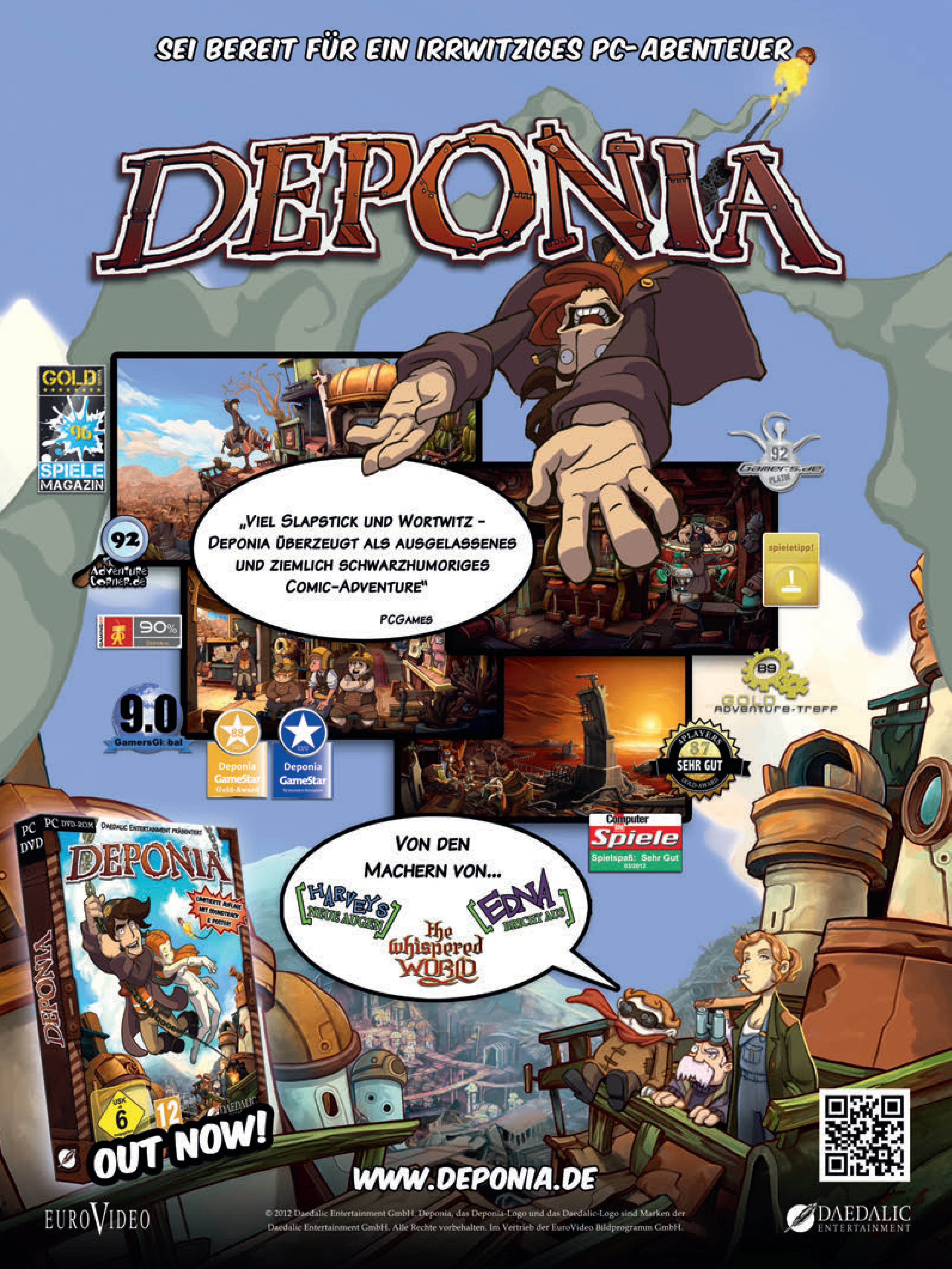
Robert Horn



Ein Anspielprotokoll: Paris, Minute 0: 16 Journalisten starten zum ersten Mal **Shootmania**. Minute 1: Komplette Orientierungslosigkeit. Wo muss ich hin? Was soll ich tun? Minute 2–15: Genervtes Geschrei: „Nur fünf Schuss Munition?“, „Springen nicht auf der Leertaste?!“ Minute 15–30: Erste Absprachen werden getroffen. Ohne Taktik ist man verloren. Minute 30–45: Menschen schreien, fluchen, jubeln. Siege in letzter Sekunde werden frenetisch gefeiert, erhitzte Gemüter brüllen sich Kommandos zu: „Feinde über links, drei!“, „Rechts ist ungedeckt, unterstützen!“ Es braucht Zeit, um **Shootmania** zu verstehen und zu mögen. Dann aber entwickelt es sich zu einem höchst spaßigen, famos kompetitiven Spielerlebnis. Ich bin beeindruckt.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Nadeo
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2012

EINDRUCK **GUT**



SEI BEREIT FÜR EIN IRRWITZIGES PC-ABENTEUER
DEPONIA
„VIEL SLAPSTICK UND WORTWITZ – DEPONIA ÜBERZEUGT ALS AUSGELASSENES UND ZIEMLICH SCHWARZHUMORIGES COMIC-ADVENTURE“
PCGAMES
GOLD
96
SPIELE MAGAZIN
92
AdventureCorner.de
90%
9.0
GamersGlobal
88
Deponia GameStar Gold-Award
Deponia GameStar
92
Gamers.de
spieletipp!
89
GOLD
Adventure-Treff
4PLAYERS 87 SEHR GUT
Computer Bild Spiele
Spielspaß: Sehr Gut
03/2012
VON DEN MACHERN VON...
HARVEYS NEUE AUGEN
The Whispered World
EDNA BRICHT AUS
PC DVD
PC DVD-ROM
DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT
DEPONIA
6
12
OUT NOW!
WWW.DEPONIA.DE
EUROVIDEO
DAEDALIC ENTERTAINMENT



James könnte den Panzer auch übernehmen und steuern. Stattdessen haut er ihn in einer spektakulären Szene kaputt!

Was aussieht wie ein Bosskampf, ist in Wirklichkeit der Auftakt des Actionspiels! Zunächst fliehen Sie nur vor dem Koloss.

Prototype 2

Von: Sebastian Stange

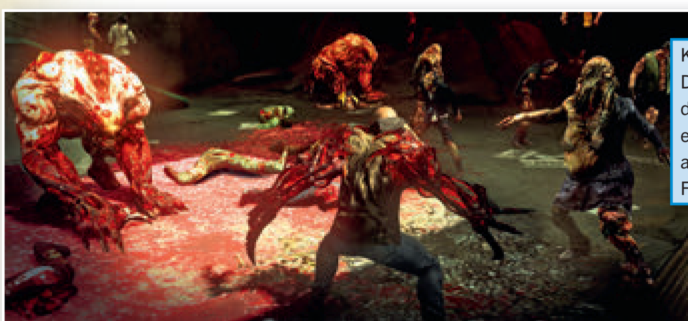
Laut, schnell und kompromisslos – dieser Open-World-Titel setzt voll auf Chaos!

Wir machen keine Lizenzspiele mehr! Das stellt ein lachender Dave Fracchia klar, als wir ihm unseren Eindruck von **Prototype 2** mitteilen. Denn das wilde Kampf-und-Zerstörungs-Spektakel ist unserer Meinung nach wie gemacht für den Comichelden Hulk als Hauptfigur. Und diese Idee liegt wirklich nahe, schließlich sind **Prototype 2** und dessen indizierter Vorgänger gedankliche Nachfolger des Konsolen-Open-World-Actionspiels **Hulk: Ultimate Destruction** (2005) – damit gelang dem Studio damals ein echter Überraschungshit.

Aber wie gesagt: Radical macht keine Lizenzspiele mehr, also steuern Sie kein grünes Comic-Monster, sondern den grimmigen Soldaten James Heller. In seiner Rolle erkunden Sie ein apokalyptisches New York, das von einem fiesen Virus befallen ist und in dem es vor Monstern, Mutanten und fiesen Verschwörern nur so wimmelt. „New York Zero" wird die Metropole seitdem genannt. Das Virus hat nicht nur unzählige Zivilisten, sondern ausgerechnet auch Hellers Frau auf dem Gewissen. Seitdem kennt der Mann kennt nur noch Rache, Vergeltung, Tod. Selbst als er zu Beginn des Spiels selbst infiziert wird, dadurch immer monströsere Mutationen durchlebt und erkennt, dass eine Verschwörung hinter dem Ausbruch der Seuche steckt – er bleibt eiskalt, grimmig, emotionslos. Er ist eine gewalttätige Actionmaschine, ein Vehikel für unseren Wunsch, uns nach Herzenslust in der Spielwelt auszutoben. Als Hel-

DIE FÜNF MUTATIONEN DES JAMES HELLER

Dank einer Virus-Infektion kann sich Ihre Spielfigur organische Waffen wachsen lassen. Wir stellen Ihnen die fünf verschiedenen Zerstörungswerkzeuge vor!



KLAUEN
Das Mittel der Wahl gegen menschliche und menschenähnliche Gegner. Hellers Hände verwandeln sich in eine bizarre Klaue mit drei gezackten Klingen. Mit denen teilt er im Nahkampf kräftig aus. Obendrein erlernt man später die Fähigkeit, Stacheln aus dem Boden schießen zu lassen, mit denen sich Gegner aufspießen lassen. Gegen Fahrzeuge und Riesen-Mutanten richten die Klauen nur wenig an.

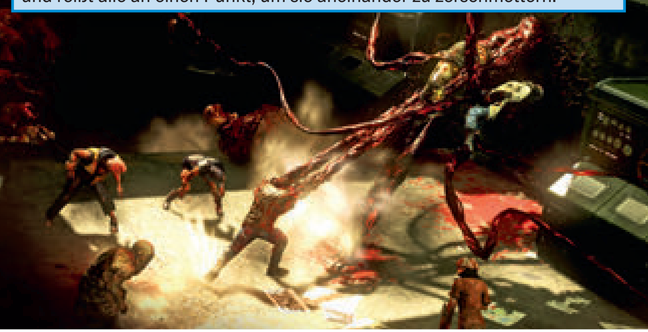


KLINGE
James' Unterarm verwandelt sich in eine enorme Doppelklinge, die ausschließlich Nahkampf-Angriffe erlaubt, die hauen dafür richtig rein. Damit ist James zwar langsamer als mit den Klauen, die Klinge macht aber auch mit großen Mutanten oder Fahrzeugen kurzen Prozess.



KNOCHENPEITSCHE
Bekommt Heller es mit größeren Gegner-Gruppen zu tun, eignet sich diese Mutation, mit der sich sein rechter Arm in eine flexible Knochenpeitsche verwandelt. Damit erwischt man gleich mehrere Widersacher und hat außerdem eine enorme Reichweite. Allerdings verursacht die Knochenpeitsche nur relativ wenig Schaden.

RANKEN
Diese Fähigkeit ist neu in **Prototype 2**. Mit ihr lässt James organische Ranken aus seinen Armen sprießen. Damit kann er Gegner, Fahrzeuge und allerlei lose Objekte aneinander und/oder an die Umgebung kleben. Auf diese Weise setzt er gefährliche Widersacher problemlos außer Gefecht. Außerdem erlauben die Ranken einen krassen Spezialmove: Ein ganzes Bündel dieser Ranken greift sich alle Objekte und Lebewesen in der Nähe und reißt alle an einen Punkt, um sie aneinander zu zerschmettern.





HAMMERFÄUSTE
Indem James enorme Mengen Biomasse in seine Hände transferiert, wachsen ihm diese gewaltigen Fäuste, die wie Abrissbirnen reinhauen. Damit ist er langsam und nicht wirklich stark gegen lebende Gegner. Fahrzeuge verwandelt Heller damit jedoch in null Komma nix zu Altmetall. Obendrein kann er mit starken Angriffen gefährliche Supermutanten für einen Augenblick lähmen und dann zum Gegenangriff übergehen!

ler können Sie Hubschrauber per Faustschlag ausknipsen, Geschütztürme von Panzern reißen und diese dann als Keule schwingen oder eine Knochenpeitsche ausfahren und Ihre Gegner zu blutigen Klumpen schnetzeln. Diese „ultimative Allmachtsfantasie" – so nennen die Entwickler ihr Konzept – wendet sich klar an erwachsene Spieler. Und sie funktioniert! Zwar lässt uns Hellers Charakter auch nach längerem Anspielen kalt – aber die Spielmechanik stimmt!

Es ist bemerkenswert, wie gut sich die Hauptfigur James Heller bereits nach kurzer Spielzeit und einigen Mutations-Upgrades anfühlt. Allein die Art und Weise, wie Sie sich mit ihm durch die Spielumgebung bewegen, ist einmalig und befriedigt ungemein. Sie sprinten Hausfassaden hinauf, stoßen sich katapultartig nach oben und gleiten rasend schnell durch die Lüfte. Jeder Punkt der in drei sehr unterschiedliche Zonen unterteilten Spielwelt ist für Sie schnell erreichbar und es macht Spaß, dorthin zu gelangen. Nicht einmal Spider-Man ist derart behände unterwegs!

Ebenso gelungen ist die Kampfmechanik, die im Vergleich zum Vorgänger schlau überarbeitet wurde. Heller kann sich dank seiner Mutation fünf verschiedene Waffen wachsen lassen, etwa Tentakel, Klingen oder Steinfäuste. Im Extrakasten oben erfahren Sie mehr Details! Zwei dieser Waffen können Sie gleichzeitig benutzen, indem Sie sie mit je einer Taste belegen. Das erinnert an das Kampfsystem von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** und funktioniert ähnlich griffig. Bekommen Sie es etwa mit Soldaten sowie einem Panzer zu tun, können Sie die Klauen ausfahren, um die menschlichen Gegner blitzschnell zu erledigen und schlagen dann das Fahrzeug mit riesigen Fäusten kaputt – ohne zwischendurch zum Waffenwechsel ins Menü zu müssen. Obendrein könnt Sie gekaperte Armee-Fahrzeuge steuern, etwa Panzer oder Hubschrauber. James Heller – das Multitalent in Sachen Chaos und Zerstörung!

Doch Sie ziehen nicht nur mit wehenden Fahnen in die Schlacht, sondern müssen hin und wieder auch schleichen. Durch das Absorbieren von Passanten oder Militär-Personal nehmen Sie deren Gestalt an und können Sperrbereiche infiltrieren. Dann gilt es, sich vorsichtig zu verhalten und ganz in die Rolle des Jägers zu schlüpfen. Sie belauern Ihre Opfer, bleiben unbemerkt und senden hin und wieder einen Sonar-Ping aus. Haben Sie ein festes Ziel, sendet es ein Signal zurück. Haben Sie keine Zielperson,

Normale Schusswaffen erhält Heller nur temporär, indem er sie von Fahrzeugen abreißt.


Bei Undercover-Missionen müssen Sie darauf achtgeben, nicht entdeckt zu werden.

werden all jene Personen markiert, die von niemandem gesehen werden – perfektes Material für einen Stealth-Kill. Das erlaubt ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel, bei dem Sie zwar stets Ihre monströsen Waffen ausfahren könnten, aber lieber versuchen, die Situation unbemerkt zu meistern. Zudem lohnt es sich, Personen zu absorbieren. Sie erhalten dadurch zuweilen Info- und Erinnerungsfetzen, die nach und nach eine Geschichte erzählen, Zusammenhänge erklären und Story-Lücken stopfen.

Das Thema Story-Lücken ist ein gutes Stichwort. Denn noch können wir die Story und die allmähliche Verwandlung von Heller nicht nachvollziehen. **Prototype 2** wird uns hoffentlich vom Anfang bis zum Finale Spaß bringen, stets motivieren, dabei nicht verwirren und genügend Abwechslung bieten – dann sind wir glücklich. ❑

„Die Einzelteile sind klasse! Doch wird auch das große Ganze gut?"

Sebastian Stange

Mein Kollege Jürgen besuchte Radical vor einer Weile in Vancouver, wo er ähnliche Spielabschnitte wie ich zu sehen bekam. Nach dem Besuch erzählte er mir, welch großes Potenzial er in **Prototype 2** sieht, aber ihm fehlte noch die Bestätigung, dass Auftakt und Endgame des Titels befriedigend zusammengeführt werden. Und mir geht es genauso. Man zeigte mir viele gute Features, einen packenden Auftakt und eine wilde Szene vom Ende des Spiels. Und wieder blieb offen, wie das alles miteinander verbunden wird, wie sich das „große Ganze" anfühlen wird. Ich bezweifle, dass mit **Prototype 2** die Sünden des Vorgängers wiederholt werden. Hoffen wir, dass das Team das große Potenzial des Titels auch ausnutzt!

GENRE: Action
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Radical Entertainment
TERMIN: Juli 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

INTERVIEW MIT **DAVE FRACCHIA**

„Unsere Story darf nicht zu komplex sein!"

PC Games: Die Spielwelt von **Prototype 2** ist in drei sehr unterschiedliche Zonen gegliedert – eine befallene Zone, eine Quarantänezone und eine sichere Zone. Doch inwiefern erwartet den Spieler innerhalb dieser Szenen Abwechslung?

Fracchia: Unsere Zonen stecken voll verschiedener wichtiger Orte, sonst wäre das Erkunden der Welt kein Spaß. Und jeder dieser Orte muss einen Sinn haben. Obendrein achten wir darauf, dass sich nicht nur die Stimmung und Herausforderungen der drei Zonen unterscheiden, auch die Topografie ändert sich. Da gibt es in der roten Zone viele Hochhäuser, anderswo ist das Stadtbild eher gemischt – mit einigen hohen Gebäuden oder gar nur wenig Bebauung. Es gibt dann auch Dinge wie Stadien, die interessante Schauplätze für Kämpfe und Missionen abgeben. Wir versuchen, so viel Abwechslung wie möglich zu schaffen und den Spielern obendrein unterhaltsame Aufgaben zu stellen.

PC Games: Und was erwartet den Spieler in Sachen Nebenaufgaben und Bonusziele? Hoffentlich mehr als nur Sammelaufgaben!

Fracchia: Das beste Beispiel dafür sind die Blacknet-Missionen, für die man sich in das Netzwerk der Blackwatch-Söldner hacken muss, um dadurch besondere Ziele auszumachen. Eine solche Mission kommt auch in der Story vor. Damit wollen wir dem Spieler zeigen: „Hey, schau, das ist eine Blacknet-Mission. Die gibt es überall in der Welt. Diese hier gehört zur Story, die anderen kannst du spielen, wann immer du willst!" Und abgesehen davon, dass diese Missionen ziemlich cool sind – das Anschleichen, das Hacken, das Aufspüren einer Zielperson oder Sabotieren einer Blackwatch-Mission –, wird man obendrein auch noch mit einer neuen Mutation belohnt, wenn man eine schafft. Die funktionieren wie Perks in manchen Shootern und RPGs. Sie erlauben es, James Heller an die bevorzugte Spielweise anzupassen, ihn stärker, beweglicher oder widerstandsfähiger zu machen! Natürlich haben wir auch noch überall Sammel-Ziele verteilt und die verraten mehr darüber, was in der Spielwelt passiert, oder beleuchten einzelne Schicksale. Diese Ziele mögen die Spielfigur jetzt nicht unbedingt weiterbringen, aber wenn man Interesse an der Story hat, ist das ein toller Bonus!



Dave Fracchia ist Vice President of Technology bei Radical

PC Games: Sagen wir mal, ein Spieler verliert sich für einige Stunden in solchen Nebenaufgaben oder spielt für eine Woche nicht. Wie stellen Sie sicher, dass er in der nächsten Story-Mission noch weiß, worum es geht?

Fracchia: Das ist stets eine Herausforderung, gerade wenn man sehr viele Missionen in ein Spiel packt. Ein Teil der Lösung ist die Möglichkeit, die aktuellen Spielziele einzusehen und auch sofort sehen zu können, was man zuletzt erledigt hat. Dann weiß der Spieler, wo er ist, wohin er muss und vielleicht reicht das aus, um wieder alles Wichtige in Erinnerung zu rufen. Und der beste Weg dafür ist, die Story nicht zu komplex zu machen. Da haben wir etwa die drei Zonen. Die stellen drei Akte der übergreifenden Story dar. Jede einzelne stellt dann wiederum eine Geschichte für sich dar. Wir bezeichnen das als A-Story und B-Story. Die A-Story sollte sehr simpel und klar sein – halt Akt eins, zwei und drei. Die B-Story ist dichter und füllt all die Lücken der A-Story auf. Man mag einige Details davon vergessen, aber vieles davon lässt sich dank des „web of intrigue" nachvollziehen.

PC Games: Das Feature kehrt also tatsächlich zurück?

Fracchia: Ja, wir haben es bislang noch nicht in den Vordergrund gestellt, aber es ist im Spiel enthalten. Das Feature wurde basierend auf unseren internen Tests und Spieler-Meinungen zum ersten Teil überarbeitet. Ich mag es, wie man in diesem Netz aus Informationen immer neue Teile hinzufügt und somit auch besondere Missionen freischaltet.



Darksiders 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Nahtoderfahrung der besonderen Art: Wir spielten die Fortsetzung exklusiv an.

DAS IST NEU

Darksiders 2 erweitert das Spielprinzip des ersten Teils um viele Neuerungen.

- Tod als neuer Spielcharakter. Er ist schneller und beweglicher als Krieg.
- Offenere Spielwelt, die bis zu vier Mal größer sein soll als im Vorgänger
- Akrobatischere, anspruchsvollere Sprung- und Kletterpassagen
- Viele optionale Nebenquests
- Story spielt parallel zu **Darksiders 1**
- Tod lässt sich mit Waffen und Rüstungsteilen individuell ausstatten.
- Tod steigt im Charakterlevel auf und lernt über zwei Talentbäume neue Kampftalente und Zauber.
- Reines Einzelspielerabenteuer, allerdings ist eine neue, noch unbekannte „Onlinekomponente" geplant.

Nur gucken, aber nicht anfassen – so lautete stets die Regel für **Darksiders 2**. Zwar durfte die Fachpresse schon häufiger einen Blick auf das Action-Adventure werfen, doch war es nicht erlaubt, es anzuspielen. Damit ist nun Schluss: PC Games war als einziges deutsches Magazin bei THQ zu Besuch, um das vielversprechende Spiel endlich auszuprobieren.

Fast zwei Stunden lang sind wir in **Darksiders 2** abgetaucht und haben den neuen Protagonisten durch ein finsteres Gewölbe gescheucht – er trägt eine Schädelmaske, schwingt ein Paar Sensen und ist von Natur aus mies gelaunt: Tod, der zweite der vier Reiter der Apokalypse. Wer's nicht mehr weiß: Krieg, der erste Reiter, war der Held im **Darksiders**-Debüt. Er war es auch, der unwissentlich den Weltuntergang herbeiführte und die Menschheit zum Aussterben verurteilte. Danach versuchte er jedoch, seine Unschuld zu beweisen und die verantwortlichen Mächte – egal ob Engel oder Dämonen – für die verfrühte Apokalypse zu bestrafen. Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt nicht nach diesen Ereignissen, sondern fast parallel dazu: Tod, Ältester und Anführer der Reiter, versucht seinem Bruder Krieg aus dem Schlamassel zu helfen und das Chaos in Ordnung zu bringen. Anders als Krieg hält Tod sich aber nicht auf der zerstörten Erde auf – sein Weg führt ihn vielmehr in die Unterwelt, in der Dämonen und andere übernatürliche Mächte regieren.

Die Spielwelt soll nicht nur rund vier Mal so groß wie die des Vorgängers sein, sondern auch deutlich mehr Inhalte bieten – allein 20 Stunden wird man laut Vigil Games benötigen, wenn man nur stur der Hauptquest folgt. Weil die Welt auch deutlich offener und weitläufiger ausfällt, erhält Tod diesmal schon früh sein knöchriges Ross namens Verzweiflung, mit dem er große Distanzen flink überwindet. Der Sensenmann hat aber mehr zu tun, als nur dem roten Faden zu folgen: Jederzeit kann Tod sich aufmachen, um Schätze zu suchen oder

Ungewohnte Größenverhältnisse: Gegen den riesigen Steinwächter wirkt Tod ziemlich winzig.

Auf seinem Pferd reitend, weicht Tod den Attacken des Bossgegners aus, mit seiner Knarre bearbeitet er derweil die verwundbaren Stellen seines Widersachers.

optionale Nebenquests zu erfüllen. Letztere bekommt er unter anderem von NPCs, die sich sogar in eigenen Ortschaften aufhalten. Und natürlich ist die Spielwelt wieder mit Dungeons gespickt, die wie im Vorgänger ebenso umfangreich wie vertrackt ausfallen. Genau einen solchen Dungeon haben wir bei unserem THQ-Besuch durchgespielt.

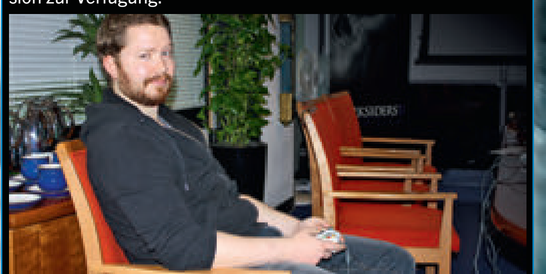
Das Probespiel beginnt vertraut: Mit dem Gamepad lenken wir den wortkargen Reiter durch ein finsteres Gemäuer, von allen Seiten blickt uns nackter Stein entgegen. Anders als im Vorgänger gibt's hier keine Anzeichen von menschlicher Zivilisation mehr, keine Straßenschilder, keine Kanäle, keine Autowracks. Auf unserem Weg durch das Gewölbe begleitet uns ein breitschultriger Hüne, ein sympathischer Riese, der an den beliebten Charakter Ulthane aus dem ersten **Darksiders** erinnert. Der Fleischberg hilft uns ab und an, schleudert uns etwa über tiefe Gräben oder sichert Fallgitter, damit wir darunter hinwegschlüpfen können. Unser Ziel in dem Dungeon ist eine gigantische Statue, ein steinerner Wächter, den wir aktivieren sollen. Warum, weshalb, wieso – das verrät uns THQ nicht. Doch zumindest die Aufgabenstellung ist klar: Wir suchen nach drei gewaltigen Steinen, die wir in den Wächter einsetzen sollen, um ihm so neues Leben einzuhauchen. Praktisch: Damit wir uns dabei nicht in dem Gewölbe verirren, steht uns ein Rabe namens Asche zur Seite, der selbstständig vorausflattert, um uns zum Zielort zu leiten.

Tod steuert sich ähnlich wie Krieg, die Tastenbelegung ist nahezu identisch mit der des Vorgängers. Das Spielgefühl jedoch unterscheidet sich ein wenig: Tods Körperbau ist schlank, seine Bewegungen schnell und katzenhaft – ein krasser Unterschied zu Krieg, der mit Breitschwert, schwerer Rüstung und massiger Statur eher an einen mies gelaunten Panzer erinnerte. Tod hingegen ist agiler, beweglicher – und das wirkt sich stark auf das Gameplay aus. So kann Tod mühelos einige Meter an Wänden hinaufwetzen, sich an Balken hochziehen oder Wall Runs ausführen, indem er seitlich an Mauern entlangrennt – **Prince of Persia** lässt schön grüßen.

Durch diese neue Bewegungsfreiheit konnten die Leveldesigner anspruchsvollere Sprung- und Kletterpartien in das Spiel einbauen, und das bekamen wir in unserem Probe-Dungeon auch schon ordentlich zu spüren: Klettern, hangeln, schwingen und springen (und hin und wieder in ein Lavabecken fallen), all das nahm einen großen Teil der Spielzeit ein, deutlich mehr als im ersten **Darksiders**. Gut waren diese Abschnitte zwar schon, perfekt aber noch nicht.

EXKLUSIV: ERSTMALS ANGESPIELT

Als einziges deutsches Magazin flog PC Games nach London zu Publisher THQ, um dort zum ersten Mal **Darksiders 2** selbst anzutesten. Redakteur Felix Schütz spielte in rund zwei Spielstunden einen kompletten Dungeon inklusive Bosskampf durch. Dazu stand ihm eine brandneue, noch unfertige Xbox-360-Version zur Verfügung.





Typisch **Darksiders:** Der Held findet im Spielverlauf jede Menge Spezialausrüstung wie diesen Enterhaken. Damit werden neue Bereiche in der Spielwelt zugänglich.

Tod nutzt seine beiden Sensen für schnelle, leichtere Angriffe, kann sie aber auch zu einer mächtigen, langsameren Schlagwaffe verbinden.

Vigil Games wird noch ein wenig an der Steuerung und der Kameraführung feilen müssen, bis es in diesen Passagen richtig flutscht – doch bis zum Release ist ja noch massig Zeit.

Tods eleganter Stil wirkt sich auch auf die Kämpfe aus. Als wir das erste Dämonengrüppchen verdreschen, fällt uns das höhere Tempo auf, in dem wir unsere Attacken rauspfeffern. Wo Krieg eher langsam, dafür aber umso wuchtiger zu Werke ging, hat Tod einen größeren Aktionsspielraum: Schnelle und langsame Attacken werden fließend zu Kombos vereint, dem Gegner bleiben im Schlaggewitter kaum noch Chancen auf Gegenwehr. Statt Angriffe abzublocken, vollführt Tod eine elegante Ausweichrolle – das passt gut zu seinem Bewegungsstil.

Tods Primärwaffe ist ein Paar Sensen, das er sowohl beidhändig schwingen als auch zu einer großen Schlagwaffe zusammenstecken kann. Zusätzlich ist wieder eine Taste für eine Zweitwaffe reserviert. Im ersten **Darksiders** hatte Krieg nur die Wahl zwischen einer Sense und einem Kampfhandschuh. **Darksiders 2** macht hier einen riesigen Sprung nach vorne: Tod kann aus einer Vielzahl an Waffen wählen, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften, Boni und Qualitätsstufen. Öffnet man das neue Inventar des Helden, fühlt man sich an moderne Rollenspiele erinnert: Neben verschiedensten Kampfgeräten darf man Tod sogar über fünf Rüstungsslots ausstatten. Schulterplatten, Brustpanzer, Armschienen und einiges mehr gibt's in Hülle und Fülle, außerdem lassen sich die Items frei kombinieren. Durch die Wahl der Ausrüstung soll sich der Spieler einen Helden nach Maß entwerfen – Tod kann sich etwa auf langsame, schwere Waffen oder auf schnelle, leichtere Attacken spezialisieren. Als dritte Möglichkeit könnte er auch den Einsatz von Magie bevorzugen und seine Feinde lieber aus der Distanz vernichten. Der Spieler entscheidet, welche Spielweise ihm mehr zusagt, und stattet Tod entsprechend aus.

Neue Gegenstände erhält man nicht nur für abgeschlossene Quests oder in Schatztruhen, sondern auch als Beute von besiegten Gegnern. Beim Anspielen machte das System einen guten Eindruck: Hinterlässt ein Feind ein neues Item, muss Tod nur darübermarschieren, schon wird ein kleiner Tooltip eingeblendet, der die Werte des Fundstücks mit der angelegten Ausrüstung vergleicht. Per Tastendruck legt Tod das neue Item dann direkt an oder er verstaut es im Inventar – alles ohne Unterbrechung oder einen umständlichen Umweg ins Menü. Fein!

Ein weiteres Rollenspielmerkmal, das **Darksiders 2** deutlich von seinem Vorgänger abhebt: Tod verdient



Anders als im Vorgänger findet Tod zig verschiedene Nahkampfwaffen, außerdem hat er seine Pistole für Distanzangriffe dabei.



DIE NEUEN ROLLENSPIELELEMENTE

Im Kern ist und bleibt Darksiders 2 ein Action-Adventure. Um dem Spieler aber mehr Freiheiten zu geben, bauen die Entwickler einige solide Rollenspielelemente ein, durch die sich der Spieler einen Tod nach Maß basteln kann.

Inventory

Scythes

Scythes

Damage 24

Accept Back

Character Stats

Level	28
Experience	0/450
Health	964/964
Wrath	1206/1206
Strength	65
Defense	148
Arcane	74
Resistance	0
Crit Chance	8
Wrath Crit Chance	0
Wrath Damage Bonus	74
Primary Weapon	0
Secondary Weapon	0

Talentbäume

Durch Kämpfe und erfüllte Quests erhält Tod Erfahrungspunkte, mit denen er im Level aufsteigt. Für jeden Level-up gibt's Punkte, die er in zwei Talentbäumen ausgeben darf. Ein Baum steht für Tods Nahkampftalente, der andere bietet dafür mächtige Zauber und Beschwörungen. So kann Tod etwa lernen, Zombies als Kampfbegleiter herbeizurufen oder einen Krähenschwarm auf seine Feinde anzusetzen.

Ausrüstung

Auch das ist neu: Gab es im ersten **Darksiders** nur drei Basiswaffen, sind es in **Darksiders 2** nun jede Menge. Neben seinen treuen Sensen kann Tod eine beliebige Zusatzwaffe ausrüsten – zur Wahl stehen Äxte, Hämmer, Klauen und vieles mehr. Obendrein hat der Held fünf verschiede Rüstungsslots; hier angelegte Körperpanzer sind direkt am Helden sichtbar und unterstützen verschiedene Spielweisen. Neue Items gibt's beispielsweise als Quest-Belohnungen, aber man findet sie auch in Schatztruhen oder bei besiegten Feinden.

Charakterwerte

Ein ungewohnter Anblick für **Darksiders**-Veteranen: Tod verfügt über mehrere Charakterwerte, ähnlich wie man es aus Rollenspielen kennt. Schaden, Resistenzen, kritische Treffer, Lebenspunkte, Zauberkraft – diese und weitere Attribute lassen sich über die angelegte Ausrüstung steigern. Oberhalb der Charakterwerte zu sehen: der Level des Helden und die gesammelten Erfahrungspunkte, wie in einem Rollenspiel.

für Kämpfe und Quests nun Erfahrungspunkte, mit denen er im Charakterlevel aufsteigt. Als Belohnung gibt's dafür Aufstiegspunkte, die er in zwei unterschiedliche Talentbäume investieren darf – einer für Nahkampf, einer für Magie. Die Auswahl an Fähigkeiten ist deutlich größer als im Vorgänger und erlaubt so unterschiedlichere Spielweisen. Passend zu diesem Rollenspielansatz verfügt Tod auch über einen neuen Charakterbogen mitsamt verschiedensten Statuswerten (siehe Kasten oben).

Trotz dieser Neuerungen soll **Darksiders 2** nicht gleich zum Rollenspiel mutieren, sondern im Kern ein Action-Adventure bleiben, das sich – wie schon sein Vorgänger – gekonnt von Nintendos **Zelda**-Reihe inspirieren ließ. Das merken wir auch, als wir weiter voranschreiten: In den Tiefen des Dungeons erbeuten wir eine Art magische Klaue namens Todesgriff. Damit können wir uns über Abgründe ziehen und an speziellen Halterungen einhaken – und schon werden die Sprung- und Kletterpartien wieder ein Stückchen anspruchsvoller. Mit solcher Spezialausrüstung kann Tod nun weitere Teile der Spielwelt erforschen, neue Schätze finden und mächtiger werden – so motivierend wie im Vorgänger!

Nach langer Suche haben wir die drei gesuchten magischen Steine endlich zusammen, unser bärenstarker Riesen-Kumpel trägt sie flugs zu der Wächterstatue. Dort lässt das



Tod ist deutlich agiler als sein Vorgänger, dadurch werden die Sprung- und Kletterpassagen anspruchsvoller.



In diesem Dungeon wird Tod von einem Hünen begleitet, der für ihn drei magische Steine abtransportiert.


Die Technik von **Darksiders 2** ist zwar nur durchschnittlich, doch das gleicht der tolle, comichafte Grafikstil locker wieder aus.

nächste Problem nicht lange auf sich warten: Einer der drei Steine war von einer bösen Macht korrumpiert, der gigantische Wächter erwacht daher mit einer Mordswut im Bauch und will uns ans Leder. Endspurt für unsere Anspielsession: Wir stehen der frisch erwachten Statue in einem großen Außenareal gegenüber. Auf dem Rücken unseres Pferdchens Verzweiflung reiten wir dem Bossgegner entgegen, beschießen mit unserer Knarre die Schulter des Feindes – so lange, bis sein Arm kurzzeitig zu Boden geht und wir nun daran emporklettern können, um eine verwundbare Stelle mit unseren Sensen zu bearbeiten. Danach startet die nächste Phase des Kampfes: Der Wächter feuert eine zielsuchende Energiekugel aufs Schlachtfeld, die uns selbstständig verfolgt – also reiten wir wie der Wind und lenken das Ding kurzerhand gegen ein Bein unseres Bossgegners. Als er endlich in die Knie geht, klettern wir ein weiteres Mal an ihm herauf, suchen uns einen wunden Punkt und dreschen so lange drauf, bis das Riesenvieh endlich besiegt ist. Und damit endet unser erster Ausflug in **Darksiders 2**.

Es bleibt spannend, wie sich die Story von **Darksiders 2** entfalten wird, denn obwohl sie fast parallel zum ersten Teil spielt, soll sie doch stark mit ihm verwoben sein, viele neue Charaktere einführen und ungeklärte Fragen beantworten. Auf die beiden übrigen Reiter werden die Entwickler natürlich oft angesprochen: Es handelt sich dabei nicht um Pestilenz und Hunger, sondern um Strife (Kampf, Streit) und Fury (Wut, Raserei). Während Strife mit zwei Pistolen in die Schlacht zieht, nutzt die weibliche Fury eine Peitsche als Lieblingswaffe. Beide Charaktere sollen gerüchteweise zwar schon in **Darksiders 2** auftauchen, allerdings gilt als sicher, dass sie nicht spielbar, also nur Nebenfiguren sein werden – die Entwickler wollen sich ganz auf Tod und seine Geschichte konzentrieren. Darum ist das Spiel auch als reine Einzelspielererfahrung angelegt. Oder doch nicht? Bei unserem Besuch verriet uns ein THQ-Mitarbeiter, dass **Darksiders 2** zumindest eine noch geheime „Onlinekomponente“ haben wird – was sich dahinter verbirgt, wollen die Macher aber noch nicht verraten. ❑

DIE „FIRST EDITION“ VON DARKSIDERS 2

Darksiders 2 wird am 26. Juni 2012 auch in einer limitierten „First Edition“ veröffentlicht, die neben dem Hauptspiel drei DLC-Pakete beinhaltet. Diese Edition wird es nur in Deutschland, Österreich und in der Schweiz geben. Sie ist für Vorbesteller und am Erstverkaufstag erhältlich, sowohl für Konsolen wie auch für den PC. Nachfolgend die drei DLC-Inhalte der „First Edition“:



DLC „TODESREITER“
Ein Paket aus neuen Nebenquests und Gebieten mit zwei zusätzlichen Stunden Spielzeit.

DLC „TODESGALOPP“
Verzweiflung, Tods Pferd, erhält einen Tempobonus, um die Spielwelt schneller zu erkunden.

DLC „TODESENGEL“
Ein einzigartiges Rüstungsset für Tod im Engelsdesign, inklusive eigener Sensen.


Stets an Tods Seite: Die treue Krähe Asche, die vorausflattert, um ihm den Weg zu seinem Ziel zu weisen.

„Der Tod kann kommen! Darksiders 2 hat alles, was ein Top-Titel braucht.“

Felix Schütz

Schon das erste **Darksiders** habe ich trotz mancher Schwächen regelrecht verschlungen. Ich liebe einfach diese Art von Action-Adventures im **Zelda**-Stil, in denen ich ständig neue Items und Fähigkeiten bekomme, Schritt für Schritt mächtiger werde und so die Spielwelt weiter erforschen kann („Metroidvania“, falls Ihnen das was sagt). Für **Darksiders 2** versprechen die Entwickler nicht nur viel mehr Inhalte, sondern geben auch reichlich RPG-Elemente dazu und garnieren das Ganze mit einem saucoolen Helden – klingt fast zu gut, um wahr zu sein! Hoffentlich geben sich die Entwickler aber diesmal mehr Mühe bei der PC-Umsetzung – eine gute Maus-Tastatur-Steuerung darf man heutzutage doch bitte schön erwarten.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Vigil Games
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 26. Juni 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Kavallerieangriffe haben im Schießpulverzeitalter ihren Schrecken verloren; Armeen flüchten seltener als in **Shogun 2**.

Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai

Von: Peter Bathge

Die kostengünstige Erweiterung hat den Umfang eines Vollpreisspiels.

Japan, Februar 1866. Die Armeen des Satsuma-Clans bereiten sich in der Grenzprovinz Buzen darauf vor, auf unseren Befehl hin über die Meerenge überzusetzen. Hinter ihnen liegt die westlichste Insel Japans, einst unter der Kontrolle der Verbündeten des militaristischen Shoguns, kürzlich im Namen des wiedererstarkten Kaisers annektiert. Einen großen Anteil am Sieg hatten die Waffen der Fremden aus dem Westen: Holzstöcke, die Feuer speien und gepanzerte Samurai mit einem Schuss niederstrecken. Lange Eisenrohre auf Rädern, deren Geschosse Burgtore zerschmettern. Und schmalere Varianten dieser Drachenrohre, die Hunderte Kugeln pro Minute ausspeien. Gatling-Kanonen, so nennen die Fremden diese teuflischen Apparate. Mit ihnen an der Seite unserer Truppen dürften wir die verbliebenen Clans aufseiten des Shoguns schnell unterwerfen – also geben wir den Angriffsbefehl. Doch da interveniert die göttliche Fügung: Nach 52 Zügen endet unsere Vorschauversion von **Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai**. Die Niederwerfung des Shogunats muss bis zur Veröffentlichung der Testfassung warten.

52 Züge. Das ist bei **Total War** kaum genug Zeit, um auf der rundenbasierten Übersichtskarte dieser Strategieserie ein Fünftel der Spielwelt zu erobern. Zumal Entwickler Creative Assembly für **Fall of the Samurai**, dem eigenständig lauffähigen Add-on für **Shogun 2**, die zugrunde liegende Japankarte sogar noch um mehrere Inseln im Westen und Norden erweitert. Wer jetzt noch

DAS IST NEU

Die eigenständig lauffähige Erweiterung macht im Vergleich zu Shogun 2 vieles neu.

- Vergrößerte Kampagnenkarte
- Distanzwaffen spielen eine größere Rolle als in **Shogun 2**
- 40 neue Einheiten und Schiffe
- Drei neue Agenten
- Jahreszeiten dauern sechs Züge
- Third-Person-Zielmodus
- Keine Armee-Begrenzung durch Nahrung
- Truppentransport per Eisenbahn
- Schiffe bombardieren Städte und Armeen



Neuerdings haben Sie die Möglichkeit, im Hafen vor Anker liegende Schiffe anzugreifen. Besitzt der Hafen das entsprechende Upgrade, balgen sich die beiden Kampfparteien um die Kontrolle nützlicher Geschützstellungen (kleines Bild).

DIE VIER GRÖSSTEN NEUERUNGEN

GEFECHTE AUS DER DISTANZ



Die Schlachten des Add-ons erinnern mit den aufgereihten Fernkämpfern eher an **Empire** als an **Shogun 2**. Ob Sie die Kämpfe lieber mit dem Katana oder der Flinte führen, ist Geschmackssache.

ÜBERARBEITETE STRATEGIEKARTE



Längere Jahreszeiten, keine Nahrung, zusätzliche Inseln, Flotten-Bombardements, schneller berechnete KI-Züge und neue Agenten: Den Rundenmodus haben die Entwickler kräftig aufgemöbelt.

NEUE EINHEITEN



Fall of the Samurai tauscht Marine und Landstreitkräfte von **Shogun 2** nahezu komplett aus; Torpedoboote, Linieninfanterie und Kanonen erfordern neue, spannende Taktiken.

KANONEN-PERSPEKTIVE



Per Fadenkreuz dezimieren Sie Gegner schneller als normalerweise. Creative Assemblys Versuch, Shooter-Elemente in ein Strategiespiel einzuführen, dürfte dennoch so manchen Serienfan verärgern.

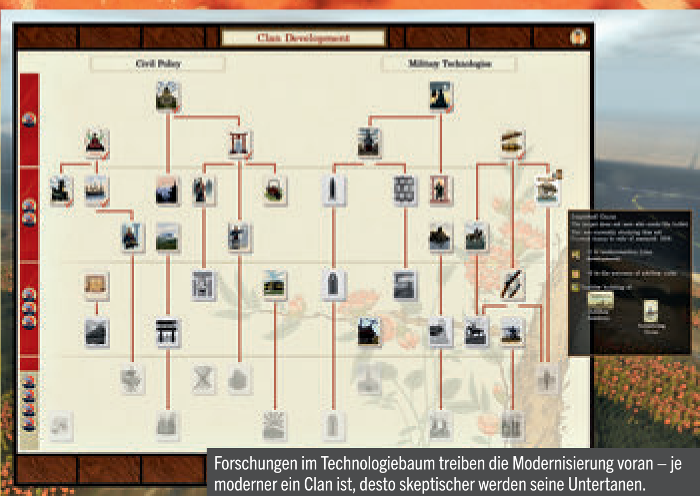
längere Laufwege als im Original befürchtet, sei beruhigt: Eine Reihe von Eisenbahnstrecken erlaubt Spielern, Truppen in einem Spielzug über große Distanzen zu befördern.

Sie fragen sich, wie Kanonen und Eisenbahnen ins Mittelalter-Szenario von **Shogun 2** passen? Gar nicht! Denn **Fall of the Samurai** spielt 300 Jahre nach dem Hauptspiel. Zu dieser Zeit tobt der Boshin-Krieg, in dem es zur Konfrontation zwischen Shogun und Kaiser kommt. In den Konflikt sind neben den japanischen Clans (sechs davon sind zu Beginn spielbar) auch die Westmächte verwickelt, die kürzlich im zuvor von der Außenwelt abgeschotteten Japan eingetroffen sind. USA, Großbritannien und Frankreich wollen Handelsbeziehungen zu den Japanern aufbauen und versorgen ihre Verbündeten mit neumodischen Waffen. Dem Fortschritt stehen aber alte Traditionen im Weg. Zum Beispiel Bushido, der Weg der Samurai.

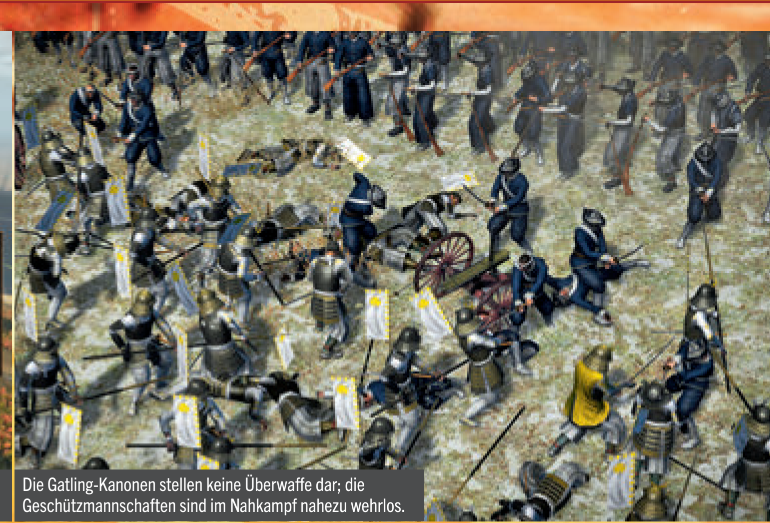
Dem Konflikt zwischen vermeintlich archaischer Kriegsführung mit Schwert und Bogen sowie modernen Waffen wie Gewehren und Kanonen tragen die Entwickler durch die Einführung 40 neuer Einheiten Rechnung. Die Rückkehr von Linieninfanterie, Kanonen und mit Pistolen ausgerüsteter Kavallerie dürfte Fans des Vorgängers **Empire** und von dessen Add-on **Napoleon** freuen. Die Schlachten fühlen sich anders an als in **Shogun 2**. Es zählt wieder vermehrt die kluge Positionierung von Fernkampfeinheiten auf erhöhten Positionen und nicht so sehr das Taktieren mit gewitzten Flankenmanövern; die Bedeutung von Nahkämpfern ist gesunken.

In den Landschlachten kommen verstärkt Einheiten zum Einsatz, deren Waffen auf Schwarzpulver basieren. Das sind zuerst nur hölzerne Kanonen, die in den Gefechten an eine Position gebunden sind. Mit zunehmender Modernisierung Ihres Clans erhalten Sie Zugriff auf mobilere Varianten, bis Sie schließlich auf der letzten von vier Forschungsstufen die Gatling-Kanone freischalten: Eine frühe Version moderner Maschinengewehre, die in schneller Folge Kugeln ausspuckt.

In der Realität erwies sich die klassische japanische Kriegsführung mit Kavallerieangriffen der Samurai gegen diese Waffe als nutzlos. Auch im Spiel sind die Kugelfontänen mächtig, jedoch nicht unbesiegbar. Wer die Kanonen taktisch geschickt aufstellt, hält mit ihnen aber auch eine Überzahl auf. Im Fall eines Frontalangriffs des Gegners erweist sich besonders die „Killzone"-Fähigkeit der Gatlings als praktisch. Dabei verengt sich der Schussbereich der Kanonen mit jeder verstrichenen Sekunde, während der Flächenschaden steigt.



Forschungen im Technologiebaum treiben die Modernisierung voran – je moderner ein Clan ist, desto skeptischer werden seine Untertanen.



Die Gatling-Kanonen stellen keine Überwaffe dar; die Geschützmannschaften sind im Nahkampf nahezu wehrlos.



Die aus **Shogun 2** bekannten Agenten Geisha und Shinobi sind wieder mit von der Partie und verüben Attentate.

Züge erlauben den Transport von Truppen zwischen zwei Bahnhöfen in einer Runde – aber nur durch eigene oder verbündete Provinzen.

Vorgegebene Telegrafenleitungen führen über die Insel – wenn Sie zwei Telegrafenstationen zu Bahnhöfen ausbauen, entsteht dazwischen eine Eisenbahnstrecke.

Die neuen Kanonen nutzen Sie auch bei Belagerungen; auf Verteidigerseite ersetzen bei entsprechender Forschung Gatling-Türme die popeligen Plattformen für Bogenschützen zu Spielbeginn. Mit den Türmen dürfen Sie ebenso wie mit den mobilen Geschützen erstmals selber zielen: Auf Knopfdruck wechselt die Schlachtenansicht in **Fall of the Samurai** zu einer Third-Person-Perspektive der Kanonen und ein Fadenkreuz erscheint in der Bildschirmmitte. Damit richten Sie die Geschützrohre auf anrückende Gegner und geben ihnen wie in einem Actionspiel Saures.

Das funktioniert auch in den Seeschlachten; dort dürfen Sie sogar per WASD-Tasten den markierten Kahn selbst steuern. Eine gewöhnungsbedürftige Neuerung, die aufgesetzt wirkt. Fies: Auch wenn Sie diesem Action-Element kritisch gegenüberstehen, kommen Sie kaum drum herum. Denn das manuelle Zielen erweist sich als deutlich effektiver, als wenn Sie diese Aufgabe der KI überlassen.

Neben den Gefechten erfährt auch die rundenbasierte Strategiekarte eine Reihe von Änderungen. Die wichtigste: Bei der Ausweitung Ihres Reiches spielt die aus **Shogun 2** bekannte Nahrungsmittelversorgung keine Rolle mehr. Das sorgte in unserer Vorschauversion für einen flotteren Aufbau größerer Armeen, von denen Sie im späteren Spielverlauf – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – mehr besitzen dürfen als noch im Hauptprogramm. Außerdem entzerrt es den Aufbau der Städte, wo zuvor ein zum falschen Zeitpunkt aufgewertetes Hauptgebäude zu Nahrungsknappheit und Revolten führte.

Darüber hinaus hat Creative Assembly die Geschwindigkeit gedrosselt, mit der ein Jahr vergeht. Jede der vier Jahreszeiten dauert neuerdings sechs Züge. Besonders im Winter hat das Auswirkungen auf Ihre strategischen Planungen, da Truppen fernab der Städte viel länger als zuvor Verluste durch die Kälte erleiden. Schlaue Feldherren planen ihre Eroberungsfeldzüge daher so, dass die Armeen im Frühjahr in die Nachbarprovinz einmarschieren und sich im Herbst in eroberten Metropolen einquartieren.

Dort stoßen die Soldaten unter Umständen auf einen der drei neuen Agenten, die Sie gegen Bezahlung anheuern. Der Ishin Shishi und der Shinsengumi stehen jeweils exklusiv Clans zur Verfügung, die dem Kaiser beziehungsweise dem Shogun folgen. Beide Beamte legen es darauf an, die Bevölkerung der jeweils anderen Seite aufzustacheln. Dadurch stellen Sie in Provinzen Ihres Gegenspielers marodierende Rebellenarmeen auf. Oder Sie säen Zwietracht in den Reihen feindlicher Heere und verringern deren Mannstärke.

Der dritte Agenten-Neuzugang ist der westliche Veteran. Er sorgt bei mit ihm reisenden Truppen für einen schnelleren Erfahrungsgewinn und senkt in Städten die Rekrutierungskosten neuer Bataillone. Außerdem fordert er Generäle des Gegners zum Duell heraus und beseitigt diese – sofern seine wie in **Shogun 2** über Levelaufstiege ausgebauten Fähigkeiten ausreichen.

Die neuen Fraktionen aus Europa und Nordamerika halten sich in **Fall of the Samurai** im Hintergrund: Weder schicken sie Schiffe an die japanische Küste noch betreten Truppen unter ihrer Flagge das Kaiserreich. Allerdings stehen sie Ihnen als Handelspartner zur Verfügung, sofern sich ein Hochseehafen in einer Ihrer Provinzen befindet. Haben Sie sich mit den Fremden einmal angefreundet, dürfen Sie sich deren überlegene Einheiten ausleihen; US-Marines etwa sind besonders diszipliniert und treffen besser als japanische Linieninfanterie.

Doch nicht nur die Armeezusammensetzung ändert sich durch den Kontakt mit USA, Frankreich und Großbritannien. Die Hintergrundmusik etwa verwebt im Laufe der Kampagne mehr und mehr westliche Elemente in den aus **Shogun 2** bekannten Klangteppich. Auch die Städte auf der Karte erhalten mit zunehmender Modernisierung (bedingt durch den Bau maschineller Produktionsanlagen und die Erforschung neuer Technologien) einen frischen Anstrich: Jenseits der Stadtmauern breiten sich wie mit dem Lineal gezogene Reisfelder immer weiter aus, über dem geschäftigen Zentrum der Metropole schweben Rauchwolken, ausgespien von in die Höhe wachsenden Schornsteinen. Solch optischer Zuckerguss ist auch bei der Darstellung der Berge zu beobachten. Die schneebedeckten Gipfel reichen höher, die Größenverhältnisse wirken glaubwürdiger.

Optische Verbesserungen gibt es auch abseits der Übersichtskarte zu bewundern. So legt Creative Assembly Wert darauf, dass es in den Kämpfen knallt: Die Geschosse von Kanonen explodieren in riesigen Feuerbällen oder lassen zu See beim Einschlag Wasser meterhoch aufspritzen. Schiffe landen häufiger Treffer am Pulvermagazin, woraufhin die abgeschossenen Kähne in einer riesigen Feuerblume vergehen. Auch an der Leistung der Grafik-Engine haben die Entwickler geschraubt: **Fall of the Samurai**

Der Zielmodus für Kanonen und Schiffe wirkt aufgesetzt und unpassend für ein Strategiespiel.

stellt in den Schlachten mühelos die doppelte Menge an Soldaten dar wie in **Shogun 2**! Wenn mehrere verbündete Armeen an einem Kampf teilnehmen, kommen pro Seite statt wie bisher 20 satte 40 Truppenkontingente zum Einsatz, jedes mit bis zu mehreren Hundert Soldaten. Entsprechend gewaltig präsentieren sich die Auseinandersetzungen an Land und zu Wasser.

Apropos Wasser: Den Schiffen, dank des technologischen Fortschritts mit weit reichenden Kanonen ausgestattet, räumt **Fall of the Samurai** eine größere Rolle als die Vorgänger ein. Zum einen greifen Flotten auf der Strategiekarte erstmals Armeen und Gebäude an, die sich in Küstennähe befinden. Indem Sie vorgelagerte Farmen oder den Hafen einer feindlichen Provinz attackieren, mindern Sie die Wirtschaftskraft des Gegners. Oder Sie schwächen den Vormarsch eines anderen Clans ab, indem Sie dessen Streitkräfte über mehrere Runden hinweg von See aus drangsalieren.

Zum anderen fordern Sie bei einer Landschlacht, die im Radius einer Ihrer Flotten stattfindet, ein Bombardement von See an. Je nach Anzahl und Stärke der Schiffe stehen Ihnen zwei oder mehr Schüsse zur Verfügung, mit denen Sie gegnerische Heere dezimieren oder die Burg des Widersachers unter Feuer nehmen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Präzisions- und Flächenangriffen. Beide Varianten erweisen sich aber als zu schwach. Erstens dauert es nach jedem Schuss mehrere Minuten, bis der nächste Angriff zur Verfügung steht. Zweitens erahnt zumindest in unserer Version die KI den Einschlagsort der Geschosse und bringt sich rechtzeitig in Sicherheit.

Nach gerade einmal 52 Zügen haben wir aber noch längst nicht alle Neuerungen ausgiebig betrachtet. So versprechen die Entwickler, dass sich durch den Konflikt zwischen Shogun und Kaiser der spätere Spielverlauf dynamischer als in **Shogun 2** gestaltet: Während sich im Original irgendwann alle Fraktionen gegen Sie wandten, entscheiden Sie sich in **Fall of the Samurai** ebenso wie die anderen Clans ab einem bestimmten Zeitpunkt für Shogun oder Kaiser. Da das Spiel die Loyalität der Clans bei jeder Partie neu berechnet, gewinnen Sie bei diesem Ereignis des Öfteren unverhofft Verbündete oder haben plötzlich einen langjährigen Alliierten gegen sich. Zusammen mit einem Batzen neuer historischer Ereignisse und damit einhergehender Entscheidungen könnte das die Partien auch dann noch spannend gestalten, wenn der 52. Zug längst hinter Ihnen liegt. ❑


Die Seeschlachten sehen aufgrund der vielen Explosionen noch spektakulärer aus als zuvor.

„Nieder mit dem Shogun: Ein punktuell verbesserter Semi-Nachfolger.“

Peter Bathge



Schön zu sehen, dass Creative Assembly aus Fehlern lernt: Für die spielerisch eingeschränkten Mini-Kampagnen aus dem letzten **Total War**-Add-on **Napoleon** steckten die Briten Kritik ein – bei **Fall of the Samurai** bieten sie dem Käufer dagegen die volle **Shogun 2**-Freiheit. Prima: Der Umfang ist sogar noch gewaltiger als im Original und das für gerade einmal 30 Euro. Bei so viel Spiel fürs Geld arrangiere ich mich sogar mit dem Szenario, das den Kampf über große Entfernung wieder ins Zentrum rückt – mir als Fan des Kampfs Mann gegen Mann ist das ein (kleiner) Dorn im Auge. Dank der durchdachten Verbesserungen der Strategiekarte und der noch bombastischeren Inszenierung kehre ich Ende März jedoch liebend gern nach Japan zurück.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: 23. März 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Sleeping Dogs

Von: Thorsten Küchler

Square Enix weckt schlafende Hunde und belebt die True-Crime-Reihe unter neuem Namen wieder!

PC GAMES VOR ORT

Passend zur Enthüllung des Spiels karrte Publisher Square Enix die Spielepresse nach Hongkong!

Entwickler interviewen, Präsentation begutachten, Preview-Version anspielen – die erste Hälfte der **Sleeping Dogs**-Veranstaltung war ebenso informativ wie gewöhnlich. Was danach folgte, lässt sich jedoch kaum in Worte fassen: Bei einer Art „Schnitzeljagd für Irre" besuchten wir einen Drogenboss, prügelten uns mit vermummten Kampfkünstlern, tranken Schlangenblut und lernten gleich acht asiatische Animierdamen kennen. Kurzum: Hongkong war die Reise wert!

Redaktionsleiter Thorsten mit Produzent Stephen Van Der Mescht (Mitte) und Lee Singleton, Chef von Square Enix London (links).

Das reale Hongkong: Eine gigantische Stadt, in der Luxus und Armut nur wenige Meter voneinander entfernt sind.

Der virtuelle Nachbau von Hongkong ist den Entwicklern gut gelungen – besonders die flirrende Atmosphäre der Metropole kommt prima rüber.



Typisch Open-World-Action: Jedes Vehikel wie etwa dieses Motorrad lässt sich auf Knopfdruck stibitzen.



In den düsteren Seitengassen wird Essen und Tee angeboten – der Verzehr solcher Lebensmittel verbessert kurzzeitig die Statuswerte Ihres Helden.

Raider heißt jetzt Twix, Petra Maueröder nennt sich nun Fröhlich und aus **True Crime: Hongkong** wird **Sleeping Dogs**. Aber bedeutet neuer Name in diesem Fall auch neues Glück? Wir waren im chinesischen Hongkong und konnten dort die aktuelle Konsolenversion des Titels anspielen – ganze zwei Jahre, nachdem wir das Spiel (noch unter der **True Crime**-Flagge) erstmals gesehen haben!

Für Neu-Publisher Square Enix ist die mutige Umbenennung nur logisch: Man habe sich gegen **True Crime** als Namenszusatz entschieden, weil „die Marke zu negativ behaftet ist", lässt uns Lee Singleton von den London Studios des japanischen Mega-Publishers selbstbewusst wissen. Außerdem würde der Titel **Sleeping Dogs** sowieso viel besser zur Story passen. Letzteres können wir nur bestätigen: Schließlich bezieht sich der Ausdruck „Schlafende Hunde" auf Dinge, die man besser ruhen lassen sollte. Dinge, die über ungeheures Konfliktpotenzial verfügen. Und mit derartigen Pulverfässern kennt sich Wei Shen, der Protagonist des Spiels, von Berufs wegen aus: Denn der asiatische Cop arbeitet undercover, schleust sich in Gangsterorganisationen ein – und riskiert dabei minütlich sein Leben. In Sachen Story und Inszenierung orientiert sich **Sleeping Dogs** am Kultfilm **Infernal Affairs** bzw. dessen Remake **Departed**: Verrauchte Hinterzimmer, knorrige Triadenbosse, intensive Gewaltausbrüche – die gezeigten Render-Zwischensequenzen sind ebenso packend wie authentisch; wenngleich einige Animationen sowie die Mimik der Charaktere noch recht steif wirken.

Der heimliche Protagonist des Spiels hat aber knapp 7 Millionen Köpfe und schläft nie: Hongkong. Die chinesische Metropole fungiert als Spielwelt und wurde von Entwickler United Front Games akribisch nachgebaut. Flackernde Neonreklamen, dampfende Reisküchen, gigantische Wolkenkratzer: **Sleeping Dogs** bietet sein ganz eigenes Open-World-Flair. Dabei sind es vor allem die Details, die begeistern: So tragen die KI-Passanten beispielsweise zufallsgenerierte Klamotten – wiederholen Sie also eine Mission, hat der Auftraggeber mal eine Jeans, mal eine Cordhose an. Auch die Gastronomie Hongkongs versprüht Lokalkolorit: Marktstände bieten teils dubioses Geflügel an, in Teestuben erwerben Sie (Überraschung!) Tee. Charmante Idee: Speis und Trank versorgen Ihren Helden kurzzeitig mit Upgrades wie etwa einer verlängerten Lebensenergieleiste. Doch ohne spielerische Substanz ist auch die hübscheste Kulisse keinen Pfifferling wert – das wissen auch die Macher von **Sleeping Dogs**. Dementsprechend finden sich in den Straßen der Stadt zahlreiche Nebenmissionen. Und damit Sie diese garantiert nicht verpassen, hilft eine Minikarte am unteren Bildrand bei der Orientierung. Gelbe Symbole weisen auf sogenannte „Favors" also Gefälligkeiten hin: In der von uns gespielten Demoversion sollen wir beispielsweise einen frechen Knilch ärgern, indem wir seinen schönen Sportwagen ramponieren. Dieser Auftrag dauert freilich nur wenige Minuten: Zum Zielort fahren, das Auto ausfindig und kaputt machen – schon rattern Erfahrungspunkte und Hongkong-Dollars auf unser Konto.

Die Handlung wird in stilvoll gerenderten Videos erzählt. Entwickler United Front Games orientiert sich dabei an Gangsterfilmen wie **Departed**.



Assassin's Creed lässt grüßen: Dank der „Free Run"-Funktion hüpft Wei Shen in vollem Tempo locker über Hindernisse hinweg.



Die teils recht rabiate Gewaltdarstellung wirkt aktuell noch etwas aufgesetzt und plump.

Der Level-Fortschritt des Helden wird in „Face"-Punkten ausgegeben. Basierend auf der chinesischen Tradition, die Ehre einer Person als sein Gesicht zu bezeichnen, versuchen Sie, selbiges zu wahren. Je mehr Visagenzähler Sie haben, desto höher ist Ihr Ansehen im Gangstermilieu – und desto spannendere Story-Aufträge kann Wei Shen annehmen. Außerdem besitzen „Face"-Millionäre schickere Klamotten, schnellere Fahrzeuge und größere Apartments. Doch Erfahrungspunkt ist hier nicht gleich Erfahrungspunkt: Denn Ihre Reputation unterteilt sich in Triaden- und Polizeizähler. Wir haben es also mit einem vereinfachten Moralsystem zu tun: Wer etwa Unschuldige malträtiert, wird von den Cops geächtet – von den Ganoven jedoch umso mehr respektiert. Je nach Spielweise schalten Sie so unterschiedliche Waffen, Attribute und Offensivmoves frei. Letztere fallen teilweise erstaunlich rabiat aus: Wei Shen geht mit einem Hackebeil auf seine Widersacher los, lässt Knochen knacken und tritt auf am Boden liegende Schurken ein. Richtig fies wird's dann, wenn Sie einen angeknockten Ganoven in den Würgegriff nehmen: Das Spiel blendet dann knallrote Markierungen ein und zeigt Ihnen so, wo Sie das Levelinventar als Waffe verwenden können. Mal stopft Wei Shen seinen Gegner dann in einen Müllcontainer, mal folgt das elektrisierende Duell „Gesicht gegen Sicherungskasten". Trotz dieser tumben Brutalo-Einlagen sind die Nahkämpfe erstaunlich taktisch. So müssen Sie stets darauf achten, welcher Gegnertyp Ihnen gerade auf die Pelle rückt: Einige Halunken sind gegen Griffe immun, während andere Schläge von vorne rigoros abblocken. Wer **Batman: Arkham City** gespielt hat, kommt aber schnell zurecht und verteilt in

DIE BEWEGTE SERIEN-HISTORIE

True Crime: Streets of L.A.

Bereits 2003 feierte die Open-World-Action ihr Debüt: In **Streets of L.A.** kämpfte sich der Undercover-Cop Nick Kang durch einen im Rückblick eher mäßigen Mix aus Shooter und Rennspiel – der in keiner Disziplin an das große Vorbild **GTA** heranreichte. Entwickler Luxoflux verbuchte mit dem Spiel dennoch einen Achtungserfolg – zumal die Verkaufszahlen vor allem im Konsolenbereich ordentlich waren.



True Crime: New York City

Die Fortsetzung erschien dann Ende 2005 und spielte ihrem Titel entsprechend an der amerikanischen Ostküste. Massenhaft technische Macken und ein unsympathischer Brutalo-Held mit furchtbarer „Hey, ich bin ein cooler Rapper"-Frisur sorgten aber dafür, dass dieses Spiel zu Recht schnell wieder in Vergessenheit geriet. Und auch Entwickler Luxoflux hatte in der Folge wenig Glück: Zuerst wurde die Firma von Publisher Activision zur Lizenzverwursterei (**Shrek 2**, **Kung Fu Panda**) degradiert und 2010 gar endgültig geschlossen.



DIE DREI GAMEPLAY-KOSTBARKEITEN: SO SPIELT SICH SLEEPING DOGS!

Schlagen

Ein ungeschriebenes Videospiel-Gesetz lautet: „Jeder Asiate beherrscht … (hier bitte einen beliebigen Kampfsport einfügen)". Und so ist auch Undercover-Cop Wei Shen ein ausnehmend guter Haudrauf. Das Ausführen der Offensivmanöver ist dabei denkbar einfach: Eine einzige Taste dient (je nachdem, wie lange Sie diese betätigen) sowohl für schnelle als auch für harte Schläge oder Tritte. Das Kontersystem hat man sich indes ganz offensichtlich von **Batman: Arkham City** „geborgt" – und die Entwickler machen auch keinen Hehl daraus. Im Klartext: Über attackierenden Widersachern erscheint ein Ausrufezeichen. Wer genau in diesem Moment auf die Blocktaste drückt, dreht dem Angreifer blitzschnell den Arm um und geht seinerseits zur Offensive über – ein ebenso intuitives wie rasantes Kampfsystem also.



Fahren

Motorräder, Sportwagen, Boote: Das Hongkong aus **Sleeping Dogs** ist wie sein reales Vorbild voller Fahrzeuge. Was im echten Leben für eine veritable Smogglocke verantwortlich ist, sorgt im Spiel für vielfältige Transportmöglichkeiten. Denn getreu dem **GTA**-Reglement dürfen Sie sich jedes Vehikel „ausleihen": Wei Shen hat für alles einen Führerschein und lenkt die Fahrzeuge in bester Arcade-Manier durch die Stadt. Eine Navigationssystem hilft bei der Orientierung. Als Hubraum-Inspiration geben die Entwickler **Need for Speed: Underground** an, was man vor allem an den Verwisch- und Beleuchtungseffekten erkennt. Die von uns gespielte Rennmission war allerdings noch nicht besonders prickelnd, das Geschwindigkeitsgefühl eher mau. Und das trotz einer spaßigen Rammfunktion, mit der Sie gegnerische Fahrzeuge auf Knopfdruck von der Straße rempeln.



Schießen

Ein asiatischer Polizist, der sich spektakulär durch ganze Gangsterhorden ballert? Das kennen wir doch bereits aus **Stranglehold**! Und tatsächlich erinnern die Schusswechsel von **Sleeping Dogs** stark an die grandios gescheiterte John-Woo-Action: Ob Deckungssystem, Waffenarsenal oder Tastenbelegung – hier werden brav moderne Genre-Standards bemüht. Einzig die Zeitlupenfunktion versprüht einen Hauch von Neuem: Sobald Sie sich grazil über ein Levelobjekt hinwegschwingen und gleichzeitig zielen, setzt die automatische Verlangsamung ein – allerdings nur für wenige Sekunden. Wer während der Slowmo schnell mehrere Gegner erledigt, verlängert die Zeitlupenzeit und kann so (rein theoretisch) minutenlang den **Max Payne** raushängen lassen. Allerdings hatte die aggressiv vorgehende KI-Truppe bei unserem Probespiel entschieden was dagegen …



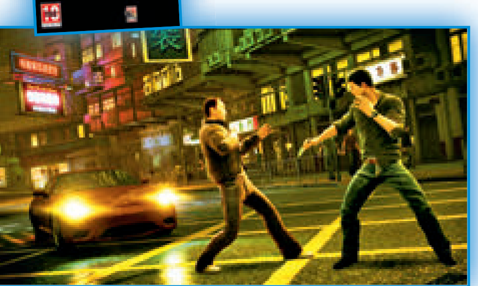
Windeseile geschmeidig animierte Backpfeifen und Fußfeger.

Wei Shen ist aber nicht nur im Gefecht äußerst sportlich, sondern auch bei der Fortbewegung: So spurtet der Asia-Cop durch die Gassen, rutscht locker über Hindernisse hinweg und schubst störende Zivilisten zur Seite. Schneller geht's aber stets am Steuer eines der zahlreichen Vehikel: Motorrad und Porsche-Verschnitt (Lizenzkarren wird es nicht geben) steuern sich betont simpel – schließlich trägt **Sleeping Dogs** kein **Colin McRae** im Titel. In die Rubrik „Realismus ist was für Langweiler" gehört auch der schnelle Untersatzwechsel, wohlgemerkt bei voller Fahrt! Per Knopfdruck steigt Wei Shen aufs Dach seines Autos und hüpft zur nächsten verfügbaren Karre – etwas albern, aber spektakulär anzusehen. Überhaupt gehört Hollywood-Maßlosigkeit zu **Sleeping Dogs** wie das Hong zu Kong: Gegnerische Autos fliegen schon nach drei gezielten Schüssen im hohen Bogen durch die Luft und das Handy des Protagonisten vereint die Funktionen eines Supercomputers in sich. Kurzum: Im Vordergrund steht der sinnfreie Action-Spaß – und davon bot die anspielbare Konsolenfassung schon jede Menge.

Einige Fragezeichen bleiben jedoch: Schaffen es die Entwickler, eine glaubwürdige, spannende Story zu erzählen? Sind die restlichen Missionen einfalls- und umfangreicher als die bislang gezeigten? Wird **Sleeping Dogs** „nur" ein **GTA** mit schickem Asien-Setting? Oder gibt es doch ein paar Innovationen, die Square Enix der Geheimniskrämerei wegen nwwoch nicht vorgestellt hat? Fragen über Fragen, die sich recht bald klären sollten. Denn **Sleeping Dogs** erscheint bereits im Spätsommer – und der ist gar nicht mehr so weit entfernt. ❑

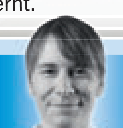
True Crime: Hong Kong

Anfang 2010: Im Rahmen der GDC-Messe zeigt Activision erstmals **True Crime: Hong Kong** – das Spiel soll eine Art Neustart für die schwächelnde Serie werden. Unser erster Eindruck ist positiv, wenngleich Entwickler United Front Games (**Modnation Racers**, PS3) offensichtlich noch einiges an Arbeit vor sich hat. Im Februar 2011 dann die böse Überraschung: Activision stellt die Arbeiten am Spiel ein, weil es „einfach nicht gut genug ist". Square Enix sieht das anders und kauft die Rechte – **Sleeping Dogs** ist geboren.



„Eines steht fest: Der Spielspaß geht hier garantiert nicht vor die Hunde!"

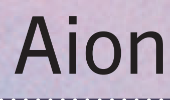
Thorsten Küchler



Explodierende Fässer, Foltern per Quicktime-Sequenz, Zeitlupen-Schießereien: **Sleeping Dogs** bläst derart in die Klischee-Trompete, dass man fast schon an eine Satire glaubt. Erwarten Sie jedoch von Ihren Actionspielen keine **Bioshock**'sche Innovationsparade, dann ist das Asia-**GTA** mehr als nur einen Blick wert: Entwickler United Front Games liefert nicht nur eine atmosphärisch-belebte Spielwelt ab, sondern füllt diese auch mit unterhaltsamen Inhalten. Prügeln, Schießen und Fahren verbinden sich hier zu einer zwar anspruchslosen, aber eben auch explosiven Mixtur. Das Schicksal von **Sleeping Dogs** ist aber eng mit der Story verknüpft: Nur wenn das Krimidrama spannend bleibt, kann sich das Spiel vom Genre-Einerlei abheben.

GENRE: Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: United Front Games
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Aion

Von: Sascha Lohmüller

Aion wird Free2-play! Wir fassen zusammen, was sich für altgediente Spieler alles ändert und was Neulinge erwartet.



MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Unter www.aionfreetoplay.com können Sie sich den Spielclient herunterladen und einen Account erstellen. Sind Sie bereits **Aion**-Abonnent, stellen Sie Ihren Account in der Account-Verwaltung dahingehend ein, dass er vom neuen Publisher Gameforge übernommen wird.

Welche Gebühren fallen an?
Für rund 10 Euro im Monat wandeln Sie Ihren Account in die Gold-Variante um.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Zahlende Spieler steigen schneller im Level auf und können Instanzen öfter besuchen (siehe auch Extrakasten „Die drei Account-Arten").

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Vom Spielprinzip her ähnelt **Aion World of Warcraft**, vom Grafikstil her der **Final Fantasy**-Reihe.

Stellt ein Publisher ein ehemals kostenpflichtiges Spiel auf ein Free-2play-Modell um, sorgt das meist für gemischte Reaktionen bei den Spielern. Die einen befürchten, dass man nicht mehr konkurrieren kann, ohne Bezahlinhalte zu nutzen. Die anderen freuen sich schlicht darüber, dass keine monatlichen Kosten mehr für das Spielvergnügen anfallen. Was sich die Spielefirmen jedoch davon versprechen, ist klar: Möglichst viele Leute, die freiwillig zahlen, möglichst viele Neukunden und gleichzeitig möglichst viele Stammkunden, die auch dem neuen Produkt nicht abgeneigt sind – ein oftmals riskanter Spagat.

Bei der Free-2play-Version des gerade mal zwei Jahre alten **Aion** können wir allerdings Entwarnung geben. Die Preisgestaltung klingt (zumindest auf dem Papier) äußerst fair.

Unterschieden wird künftig zwischen drei unterschiedlichen Account-Arten. Neulinge, die jetzt erst mit **Aion** anfangen, bekommen den Starter-Status verpasst. Für sie gelten hauptsächlich Einschränkungen, die die Nutzung der Chatkanäle und des Handels- und Postwesens in **Aion** betreffen. Level- oder Klassenbeschränkungen gibt es aber keine – gut so! Netter Nebeneffekt: Goldfarmern und anderen Spammern wird das Leben durch diese Maßnahmen deutlich erschwert.

All jene, die irgendwann einmal bereits einen **Aion**-Account besessen haben, werden hingegen als „Veteran" eingestuft. Mit einem solchen Account können Sie im Grunde das komplette Spiel weiterhin auf die Art und Weise bestreiten, wie sie vor der Free2play-Umstellung gegeben war. Sie haben die volle Anzahl an Charakter-Slots und können alle Features des Spiels nutzen. Im Grunde ändert sich also für bisherige **Aion**-Spieler nicht wirklich etwas. Und das Beste daran: Ein Veteranen-Account ist ebenfalls kostenlos, Sie müssen Ihren bestehenden


Diese schicken Rüstungssets schalten Sie mit der Maximalstufe 55 frei – ganz gleich, welche Account-Art Sie nutzen.



Kämpfe gegen andere Spieler sind ein zentrales Element des **Aion**-Spieldesigns.



Die dämonenartigen Balaur sind der allgegenwärtige Feind in der Welt von **Aion**.

Auch mit einem Starter-Account dürfen Sie alle verfügbaren Klassen auswählen.

DIE DREI ACCOUNT-ARTEN

Künftig wird bei Aion zwischen drei Account-Arten unterschieden. Gold-Kunden (also jene, die monatliche Geld zahlen) erhalten diverse Erfahrungspunkte- und Ausruh-Boni und haben vor allem den Vorteil, dass viele der Spielinstanzen über eine kürzere Abklingzeit verfügen. Aus der Tabelle können Sie entnehmen, welche weiteren Vor- beziehungsweise Nachteile welche Account-Art bietet.

	Starter	Veteran	Gold
Allgemeines			
Charakter-Slots	2	8	8
Persönliche Mitteilungen an Freunde	ja	ja	ja
Persönliche Mitteilungen an Fremde	nein	ja	ja
Offene-Welt-Chat	nein	ja	ja
Gegenstände / Ingame-Währung weitergeben	nein	ja	ja
Gegenstände / Ingame-Währung erhalten	ja	ja	ja
Privaten Laden eröffnen	nein	ja	ja
Gegenstände verkaufen	nein	ja	ja
Briefe an Freunde	ja	ja	ja
Briefe an Fremde	nein	ja	ja
Briefe erhalten	ja	ja	ja
Briefe mit Anhang erhalten	ja	ja	ja
Briefe mit Anhang versenden	nein	ja	ja
Einkauf beim Handelsagenten	nein	ja	ja
Verkauf beim Handelsagenten	nein	ja	ja
Angebote beim Handelsagenten ansehen	ja	ja	ja
Gilden gründen/beitreten	ja	ja	ja
Gilden-Bank nutzen	nein	ja	ja
Sammeln von Essenzen	50 Stück / Tag	unbegrenzt	unbegrenzt
Festungskämpfe			
Platin-Medaillen für Festungskämpfe	maximal 1	maximal 1	maximal 3
Gold-Medaillen für Festungskämpfe	maximal 1	maximal 1	maximal 3
Silber-Medaillen für Festungskämpfe	maximal 1	maximal 1	maximal 3

Account lediglich auf die Server des neuen Publishers Gameforge transferieren. Dies geschieht mit wenigen Mausklicks über die Accountverwaltung von NCSoft.

Wer trotzdem weiterhin Geld für das Spiel ausgeben möchte, erwirbt im Item-Shop des Spiels oder über die Webseite einen Gold-Account. Dieser schlägt mit 9,99 Euro im Monat zu Buche. Vorteile haben damit vor allem Vielspieler. Sie freuen sich über verkürzte Abklingzeiten für Instanzen, mehr Belohnungen für Festungskämpfe sowie einen leichten Erfahrungsschub beim Leveln. Welche Features welcher Account bietet, entnehmen Sie übrigens der Tabelle rechts. Für alle Account-Arten gilt jedoch: Die einzelnen Beschränkungen beziehungsweise Boni sind durchdacht und fair. Löblich ist vor allem, dass niemand zu Zahlungen gezwungen wird und jeder Spieler auf der Maximalstufe konkurrenzfähig bleibt.

Auch für die Zukunft von **Aion** ist gesorgt. Der große 3.0-Patch, der in Korea bereits erschienen ist, wird natürlich auch für die Free2play-Variante lokalisiert – nur wann, ist noch fraglich. Ein anderes „Wann" lässt sich einfacher beantworten: Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte die Umstellung von **Aion** schon erfolgt sein. ❑

„Wer zahlt, hat Vorteile, aber es wird niemals unfair – optimal!"

Sascha Lohmüller



Über **Aion** an sich muss man ja nicht mehr viele Worte verlieren. Das mittlerweile zwei Jahre alte Spiel ist eine wirklich gute Alternative zu **World of Warcraft** und Co., auch wenn es nicht die Qualität des Branchenprimus oder der neueren Konkurrenz wie **Star Wars: The Old Republic** und **Rift** erreicht. Es bietet genügend Inhalte für Solo- wie für Gruppenspieler und einen gesunden Mix aus PvE und PvP. Letzterem sollten Sie allerdings nicht völlig abgeneigt sein, da beide Ebenen des Spiels miteinander verzahnt sind. Anfangs verwunderte mich der Schritt hin zum Free-2-play-Modell. Immerhin ist das Spiel noch nicht sonderlich alt. Jetzt, da die Rahmenbedingungen feststehen, bin ich jedoch guter Dinge, dass diese Maßnahme für frischen Wind sorgen könnte. Alte Kunden werden nicht vor den Kopf gestoßen, niemand wird zu Zahlungen gezwungen und wer doch löhnt, hat nette, aber nicht spielentscheidende Vorteile. Wer also schon immer mal bei Aion reinschauen wollte, aber die Kosten gescheut hat, für den kommt die Umstellung auf Free-2-play äußerst gelegen.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: NCSoft
PUBLISHER: Gameforge
TERMIN: Februar 2012

EINDRUCK **GUT**



Egal für welche Fraktion Sie sich entscheiden (Elyos oder wie hier im Bild Asmodier), um PvP-Kämpfe kommen Sie kaum herum.



Jeder Charakter verfügt über ein paar Flügel. Das haben Sie im Abyss auch dringend nötig.

Von: Felix Schütz

Weltallstrategie für alle: Profis freuen sich über Tiefgang, Einsteiger über eine lange Solo-Kampagne.

Kämpfe werden in Echtzeit und in einem 3D-Korridor ausgetragen – anstelle von Massenschlachten kommandieren Sie eher wenige Schiffe gleichzeitig, die dafür aber großen Wert besitzen und taktisch genutzt werden müssen.

Legends of Pegasus

AUF DVD
• Video zum Spiel

Gute Weltallstrategiespiele sind zu Raritäten verkommen. Nur wenige positive Ausnahmen haben sich dem Abwärtstrend der vergangenen Jahre entgegengestemmt – und diesen will Novacore nacheifern: Das junge Entwicklerteam aus Mülheim ist derzeit fleißig damit beschäftigt, sein Erstlingswerk **Legends of Pegasus** auf Hochglanz zu polieren. Das Ziel: Dem Genre neue Impulse verleihen, Profis zufriedenstellen und trotzdem auch Spieler ansprechen, die bislang mit dem Genre nicht warm wurden. Andre Overhagen, Geschäftsführer von Novacore Studios, und Christian Schlütter, Produzent bei Publisher Kalypso, stellten uns das Spiel vor.

Obwohl Legends of Pegasus umfangreiche Mehrspielmodi, Skirmish-Partien und sogar Mod-Unterstützung bietet, soll doch vor allem die Einzelspielerkampagne ein Alleinstellungsmerkmal des Spiels werden – die fehlt vielen Konkurrenztiteln nämlich. Zu Beginn der Story erlebt der Spieler, wie die Erde von einer Alien-Rasse attackiert wird. Ausgerechnet in diesem tragischen Augenblick gerät eine kleine Flotte von Menschen-Schiffen in ein Wurmloch und findet sich in einem unbekannten Teil der Galaxis wieder. Die verschollene Truppe muss nun dafür sorgen, dass die menschliche Zivilisation in dem neuen Sektor Fuß fasst und gleichzeitig herausfinden, was mit der Erde geschehen ist. Aus der Sicht des Helden John Daniels lenkt der Spieler im Verlauf von ca. 40 Spielstunden nicht nur die Geschicke seines Volkes, sondern auch die zweier Alien-Rassen: Das sind zum einen die X'or, eine Art mechanisches Insektenvolk, und dann noch die Atrox, über die Novacore aber noch nichts verraten will.

Alle drei Rassen haben unterschiedliche Stärken und Forschungsbäume. So können manche Völker etwa Planeten besiedeln, die für andere Spezies anfangs unbewohnbar sind. Auch die Wirtschaftskreisläufe unterscheiden sich in Details; Menschen



Beim Besiedeln eines Planeten müssen Sie Forschung, Industrie, Kultur und andere Faktoren berücksichtigen – Aufbauprofis freuen sich hier über jede Menge zuschaltbare Details.



Auch im Orbit eines Planeten wird gebaut, hier finden unter anderem die großen Schiffswerften Platz.

DER SCHIFFSEDITOR

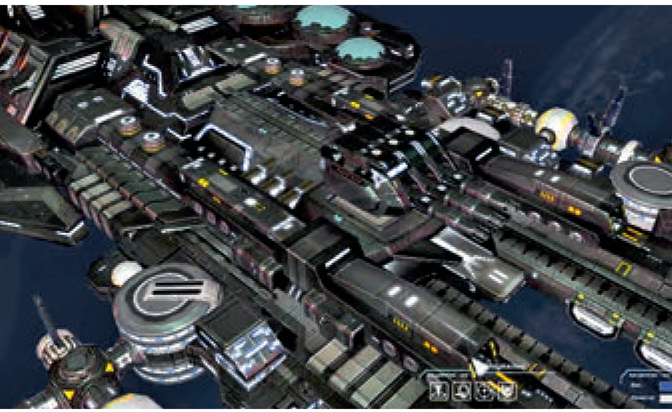
In Legends of Pegasus gibt es keine vorgegebenen Einheiten. Der Spieler baut sich seine Schiffe stattdessen aus zuvor erforschten Technologien zusammen.

SCHRITT 1: DAS GRUNDGERÜST
Zunächst wählt man eines von mehreren Basismodellen aus – Jäger, Corvetten, Fregatten, Kreuzer und vieles mehr sind im Angebot. Jedes Chassis bietet mehrere Steckplätze für Basismodule – dieses Schlachtschiff hier hat fünf solcher Stationen.



SCHRITT 2: DIE KOMPONENTEN
Jedes Modul bietet Steckplätze für weitere kleine Komponenten, die sich in wissenschaftliche und militärische Bauteile unterteilen. Je nachdem, in welche Richtung Sie geforscht haben, können Sie nun verschiedene Waffen, Schilde, Antriebe, Reaktoren, Störsender, Traktorstrahlen, Raketenwerfer und vieles mehr einbauen. Da der Feind im Kampf bestimmte Komponenten einzeln anvisieren kann, sollten Sie aber darauf achten, besonders sensible Technik nicht an ungeschützten Stellen zu platzieren.





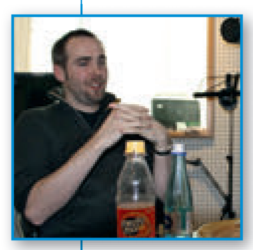
SCHRITT 3: DIE PRODUKTION
Wenn alle zentralen Bauteile enthalten sind (ohne Reaktor und Antrieb bewegt sich das Schiff natürlich keinen Meter weit!), können Sie Ihr Werk noch mal im Detail von allen Seiten betrachten. Schick: Sämtliche Komponenten sind direkt in der Spielgrafik sichtbar. Wenn Sie zufrieden sind, speichern Sie das Schiff als Bauplan ab und können es so nach Belieben in einer Werft herstellen lassen.

etwa müssen auf ihren Welten die Wirtschaft ankurbeln, um Credits zu verdienen, während die X'or mit Geld nichts anfangen können – sie konzentrieren sich auf andere Ressourcen. Für jedes Volk gilt aber das gleiche Spielprinzip: **Legends of Pegasus** ist im Kern ein Rundenstrategiespiel, was bedeutet, dass Sie Ihre Aktionen festlegen und dann eine Runde weiterklicken, damit der Computergegner nun seine Züge vornehmen kann, bis Sie wieder an der Reihe sind. So sendet der Spieler seine Flotten aus, um Planeten zu besiedeln und dort eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen – Genre-Kenner werden sich bei dem Baumenü an den Klassiker **Ascendancy** (1995) erinnert fühlen. Profis freuen sich hier über viele zuschaltbare Details und Statistiken, die Tiefgang versprechen, während Einsteiger nicht vor den Kopf gestoßen werden. Overhagen erklärt: „Der Spieler wird in den ersten Missionen langsam herangeführt und einzelne Menüfunktionen werden erst nach und nach freigeschaltet. Am Anfang ist also noch viel Tutorial dabei, aber dann geht's auch gut zur Sache."

Tolle Idee: Alle Spielfortschritte werden von einer Mission in die nächste übernommen. „Wir wollen, dass der Spieler wirklich das Gefühl hat, dass er sich eine neue Zivilisation in diesem Sektor des Alls aufbaut. Darum soll auch alles bestehen bleiben, was er sich vorher erspielt hat", begründet Schlütter und fügt hinzu: „Aber da du in **Legends of Pegasus** nacheinander drei Rassen spielst, kann es natürlich sein, dass du einen Planeten, den du als Mensch aufgebaut hast, später als X'or angreifen musst".

Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, und zwar genau dort, wo sich die verfeindeten Schiffe begegnen: Entbrennt das Gefecht etwa in der Nähe einer orbitalen Schiffsfabrik, so ist diese dann auch tatsächlich auf dem Schlachtfeld zu sehen und kann angegriffen werden. So ist es auch von taktischer Bedeutung, wo man seine Abwehrstellungen platziert – wer beim Bau pfuscht, hat im Kampf einen Nachteil. Gefechte finden in einer 3D-Umgebung statt, der Spieler muss also auch die Tiefe des Raumes berücksichtigen und zu seinem Vorteil nutzen, etwa indem er ein feindliches Schiff von einer ungeschützten Seite aus angreift. Sogar bestimmte Schiffskomponenten lassen sich gezielt auswählen. Vom flinken Jäger bis hin zum trägen Kreuzer kann der Spieler sich seine Wunschflotte in einem Editor zusammenschrauben (siehe Kasten oben) – auch hier wartet **Legends of Pegasus** mit reichlich Spieltiefe auf. ❑

ENTWICKLER ZU BESUCH



Anfang Februar empfingen wir gleich zwei Gäste, die uns das neue Strategiespiel **Legends of Pegasus** präsentierten: Andre Overhagen (links), Entwickler und Geschäftsführer von Novacore Studios und Christian Schlütter (unten), ehemaliger PC-Games-Redakteur und nun Produzent bei Publisher Kalypso. Die Gelegenheit nutzten wir, um die Herren auch gleich in unser lauschiges Tonstudio zu bitten, wo wir gemeinsam mit der Redaktion einen Podcast aufnahmen. Wenn Sie mehr über das Spiel erfahren möchten, hören Sie doch einfach mal rein!

Sie finden den Podcast #133 auf unserer offiziellen Website www.pcgames.de unter der Rubrik „Specials".



„An guten Ideen mangelt's nicht – doch spielt es sich am Ende rund?"

Felix Schütz



Legends of Pegasus versucht sich als ein Best-of der Weltallstrategie: Etwas **Ascendancy** hier, ein wenig **Homeworld** da, und **Sins of a Solar Empire** hat auch seine Spuren hinterlassen. Find ich gut! Ich hätte gerne mal ein Spiel, das rundenbasiertes Planetenmanagement und taktische Echtzeit-Kämpfe clever unter einen Hut bringt. Und die Idee, dass mir all meine Fortschritte während der Kampagne erhalten bleiben, klingt super. Derzeit verbirgt das Spiel sein großes Potenzial aber noch hinter einer unattraktiven Fassade: Weder Spielgrafik noch Menüdesign hauen mich vom Hocker und auch die Story-Präsentation mit Standbildern ist kein großer Wurf. Letzten Endes ist das aber natürlich zweitrangig – solange die inneren Werte stimmen.

GENRE: Rundentaktik/Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Kalypso
ENTWICKLER: Novacore Studios
TERMIN: 2. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**

Umgedrehte Flaggen, kopfüber im Sand vergrabene US-Soldaten – es ist etwas faul im Wüstenstaat.

Spec Ops: The Line

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Toni Opl

2K Games lud erneut ins virtuelle Dubai ein. Und in die Abgründe der menschlichen Seele …

Es ist Anfang Februar und wir sind zum zweiten Mal zu Gast bei 2K Games, um **Spec Ops: The Line** selbst anzuspielen. Eine Session, die einen unerwarteten Verlauf nehmen wird, denn anfangs fühlt sich das Spiel bereits seltsam vertraut und gewöhnlich an. Das Deckungssystem? Arbeitet zuverlässig. Das Waffenhandling? Präzise und direkt. Die Figuren? Typische U.S.-Army-Machos mit großem Ego und überheblicher Attitüde. Die Gegner? Gesichtslose Rebellen, die wir reihenweise über den Haufen mähen, ohne groß darüber nachzudenken. Sind halt die Bösen, denken wir uns …

Der Schauplatz des Spiels ist außergewöhnlich. Dubai an sich wäre ja bereits ein unverbrauchtes Szenario, aber ein von apokalyptischen Sandstürmen nahezu komplett zerstörtes Dubai finden wir richtig interessant. Und zwar nicht nur wegen der einzigartigen Atmosphäre, sondern, weil die gelben Körnchen auch allerlei neue Gameplay-Möglichkeiten bieten. So bricht in einer Szene plötzlich der Boden unter den Füßen unserer Spielfigur weg. Explosionen wirbeln reichlich Staub auf und beeinträchtigen die Sicht. Sandlawinen begraben mit lautem Getöse gleich mehrere Gegner unter sich.

Allerdings sind es weder die verwüstete Metropole noch die netten Sandspielereien, die **Spec Ops** eine Ausnahmestellung auf dem Shooter-Schlachtfeld sichern dürften.

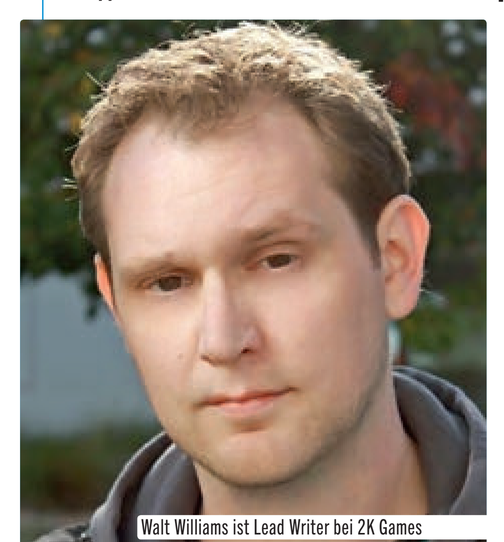


Dubai wurde komplett vom Sand verschluckt. Das eröffnet ganz neue Gameplay-Möglichkeiten.



Notwehr: Captain Walker und seine Jungs sind gezwungen, auf amerikanische Soldaten zu schießen.

„Wir ziehen dem Spieler den Boden unter den Füßen weg!“


Walt Williams ist Lead Writer bei 2K Games

PC Games: Blasse Charaktere, stumpfe Handlung, massig Klischees und Pathos – das Gros der Shooter-Titel besticht nicht gerade durch brillante Geschichten. Wird **Spec Ops: The Line** eine der wenigen Ausnahmen sein?

Williams: „Was wir letztlich versuchen, ist, eine glaubhafte Geschichte zu erzählen. Ja, es ist eine Action-Story, allein deshalb, weil gekämpft und geschossen wird. Aber es geht nicht nur um den Kampf. Unsere Charaktere verändern sich im Verlauf des Spiels. Am Anfang des Spiels sollen Walker und seine Jungs ganz bewusst gewöhnlich und austauschbar wirken. Wir wollen zunächst eine vertraute Umgebung schaffen, in der sich der Spieler wohlfühlt. Sobald er sich voll darauf eingelassen hat, ziehen wir ihm gnadenlos den Boden unter den Füßen weg.“

PC Games: Glauben Sie, dass Videospiele heutzutage viel zu offensichtlich, viel zu leicht zu durchschauen, viel zu oberflächlich sind?

Williams: „Es gibt heutzutage durchaus eine gewisse Design-Methodik. Ein Grundsatz lautet: Wenn jemand dein Spiel kauft, sollte er imstande sein, es durchzuspielen. Dahinter stehe ich auch. Wenn man 60 bis 70 Euro für ein Spiel hinblättert, sollte es auch ein Gelegenheitszocker komplett genießen können. Ab und an habe ich selbst große Lust, dem Joker einfach nur ins Gesicht zu schlagen. Deswegen hoffe ich inständig, dass man noch viele weitere **Batman**-Titel entwickeln wird. Diese Art von Spielen ist meiner Ansicht nach nicht verkehrt. Gleichzeitig glaube ich aber auch, dass es noch viel Platz für Titel wie **Spec Ops** gibt, die nicht nur pures Entertainment sind, sondern dich fühlen lassen, dich zum Nachdenken anregen und moralische Fragen aufwerfen.“

PC Games: Welches war für Sie persönlich der emotionalste Moment in einem Videospiel?

Williams: „Den Moment genau zu beschreiben, würde den Rahmen sprengen. Aber es war in **Final Fantasy VI**, wo ich durch einen großen Zufall eine geheime familiäre Beziehung zwischen zwei Figuren entdeckt habe, die sonst nirgends im Spiel enthüllt oder auch nur beiläufig erwähnt wird. Als Kind war das ein fantastischer Moment für mich, denn diese Entdeckung machte aus bloßen Figuren echte Persönlichkeiten mit einer Vergangenheit und Tiefe. Wenn ich den von mir geschaffenen Figuren etwas mitgeben möchte, dann genau das.“

PC Games: Könnte die Botschaft von **Spec Ops: The Line** auch mit einem anderen Medium, etwa einem Film, transportiert werden?

Williams: „Es wäre nicht dasselbe. Denn die Entscheidungen, die die Figuren treffen, wären dann nicht beeinflussbar. So aber sind es deine Entscheidungen. Du hast die Jungs diesen bestimmten Weg gehen lassen. Diese Erfahrung ist deutlich intensiver.“

Nein, es ist vielmehr die Geschichte, die **The Line** erzählt – und die darin enthaltene Botschaft. Denn je näher wir ins Herz der Stadt vordringen, je mehr wir den merkwürdigen Geschehnissen um eine abtrünnige US-Einheit auf den Grund gehen und je mehr der Protagonist Captain Walker und seine Männer Teil eines Machtkampfes werden, in den neben einheimischen Rebellen auch die CIA verstrickt ist, desto mehr drängt sich uns die Frage auf, was zur Hölle hier eigentlich gespielt wird. Unsere Vorstellung einer simplen Gut-gegen-böse-Story ist bereits wie ein Luftballon zerplatzt. So einfach macht es uns Yager nicht!

Die Entwickler stoßen uns ganz bewusst in ein Loch der Ungewissheit. Ungewissheit über die Vorgänge in der Stadt und darüber, ob wir hier wirklich für die gute Sache kämpfen. Wir bekommen längst nicht jeden Story-Happen vorgekaut, sondern müssen viele Teile des Puzzles selbst zusammensetzen, während wir unaufhaltsam in einen blutigen Krieg stolpern, bei dem die Fronten überhaupt nicht abgesteckt scheinen. Eigentlich möchten wir im Laufschritt aus der Stadt fliehen. Doch da ist dieses Gefühl von Pflichtbewusstsein und der Hoffnung, in dem Schlamassel etwas Gutes bewirken und Leben retten zu können. Dann werden wir plötzlich von unseren Landsleuten angegriffen … und müssen in Notwehr das Feuer erwidern.

Am Ende der Anspiel-Session glauben wir, endlich ein paar Antworten zu kennen und Dinge zu durchschauen. Doch weit gefehlt. Wir werden zu einer folgenschweren Entscheidung gezwungen, die in unserem Fall verheerende Konsequenzen hat. Dabei sind wir so vom Geschehen gepackt, dass wir gar nicht bemerken, dass es einen alternativen Weg gegeben hätte, der wesentlich weniger Opfer gefordert hätte. Nun aber sitzen wir da und sind schockiert über das, was wir angerichtet haben. Und können es nicht mehr rückgängig machen.

Spec Ops: The Line zeigt teilweise sehr grausame Szenen, es wird aber dennoch ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Die Erklärung hierfür kommt von Yagers Associate Producer Mark Liebold: „Wir arbeiten eng mit der USK zusammen. Die Prüfbehörde kennt bereits das komplette Spiel und dessen Aussage. Letztere hält die USK für zu wichtig, um **The Line** durch Schnitte und Zensur seiner Wirkung zu berauben.“ Scheinbar haben wir es hier tatsächlich mit einem echten Antikriegs-Spiel zu tun. ❑


Je weiter man ins Herz der Stadt vordringt, desto düsterer und rätselhafter wird die Stimmung.

„Düster, erwachsen, tiefgründig – The Line stimmt nachdenklich!“


Toni Opl

Als Shooter-Spieler ist man ja eher Hurra-Patriotismus und moralische Schwarz-Weiß-Malerei im Stile eines **Call of Duty** gewöhnt. Nicht so in **Spec Ops: The Line**. Schon nach wenigen Spielminuten machte sich bei mir ein flaues Gefühl im Magen breit. Gegen Ende der Anspiel-Session wurde daraus sogar ein dicker Kloß im Hals. Denn hier ändert sich nicht nur die Einstellung der Charaktere, auch selbst denkt man immer mehr über die Geschehnisse und die eigenen Handlungen nach. Außerdem gefällt mir extrem gut, dass man in bestimmten Situationen selbst nach alternativen Vorgehensweisen suchen muss und nicht alle möglichen Lösungswege auf dem Silbertablett serviert bekommt.

GENRE: Action
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Yager
TERMIN: Frühjahr 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



39,99

G.Skill DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-12800CL9D-8GBXL-ALT • Timing: 9-9-9-24
- DDR3-1.600 (PC3-12.800) • Kit: 2x 4 GB • 20-Jahre-ALTERNATE-Edition

IDIFG7JT



212,90

Intel® Core™ i5-2550K

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR5I0B



36,99

Scythe Rasetsu

- CPU-Lüfter • für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, 1366 ,1155, 1156, AM3, AM3+
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 130x141x130 mm
- 1x 120-mm-Lüfter, Regelbar mit PWM

HXLY37



249,90

ASUS MAXIMUS IV EXTREME R.3.0

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® P67 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA 3Gb/s, 4x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x4, 1x PCIe 2.0 x1
- 8x USB 3.0, 1x USB 2.0, Bluetooth

GREA58



119,90

ASRock Z68 Extreme3 Gen3

- Sockel 1155 Mainboard • ATX
- Chipsatz: Intel® Z68 Express
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA-RAID 6Gb/s • 4x SATA-RAID 3Gb/s
- eSATA • 2x PCIe x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER25

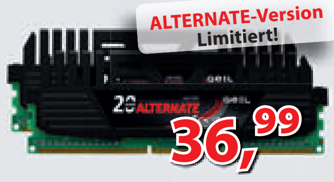


84,90

G.Skill DIMM 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-1600C9Q-16GAO
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 4x 4 GB

IEIFG7JH



36,99

GeIL DIMM 8 GB DDR3-1333(1500) Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10660)
- Kit: 2x 4 GB
- 20-Jahre-ALTERNATE-Edition

IDIF83JT



144,90

Club 3D Radeon HD 7770

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7770
- 1.000 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI
- PCIe 3.0 x16

JCXUX0

ZOTAC
It's Time to Play

249,90

ZOTAC GeForce GTX560 Ti 448

- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti 448
- 765 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 3,8 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x HDMI, 2x DVI

JCXTFA11



Autorisierter Händler

2.099,–

Apple MacBook Pro 39,1cm (15,4")

- ALTERNATE Edition • 39,1-cm-Notebook (15,4")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2720QM (2,20 GHz)
- AMD Radeon HD 6750M • 8 GB DDR3-RAM
- 240-GB-SSD • DVD-Brenner • Thunderbolt
- MacOS X 10.7 Lion, Deutsch

9AP2D0A0

SONY



88,90

Sony Optiarc BWU-500S

- interner Blu-ray-Brenner • SATA
- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 16 DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD

CGBN05

HITACHI



69,90

Hitachi HDS721050DLE630 500 GB

- 3,5"-Festplatte • HDS721050DLE630
- 500 GB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- SATA 6Gb/s

A9BI71



309,–

MSI N570GTX Twin Frozr III PE/OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 570
- 770 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 4,0 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI
- PCIe 2.0 x16

JCXNFU

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 14.03.2012











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



OCZ Petrol 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • PTL1-25SAT3-128G
- 128 GB Kapazität • Indilinx Everest
- 360 MB/s lesen • 180 MB/s schreiben
- Random Read 4KB: 32,000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMNB36



Samsung 830series 2,5" 64 GB

- Solid-State-Drive • MZ-7PC064D/EU
- 64 GB Kapazität • 520 MB/s lesen
- 160 MB/s schreiben • 75.000 IOPS
- 256 MB Cache • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMGM46



Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • MKNSSDCR120GB-ALT • 120 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben • SandForce SF-2281, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform • **20-Jahre-ALTERNATE-Edition**

IMHMUB0T





Iiyama ProLite X2775HDS-B1

- Monitor mit LED-Backlight und VA-Panel
- 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- Helligkeit: 300 cd/m² • Kontrast: 5.000.000:1
- 8 ms Reaktionszeit • 75 Hz • Kopfhöreranschluß
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA, Audio, 2x USB

V6LI13



BenQ XL2410T

- 3D-Gaming Monitor • 1.920x1.080 Pixel
- 59,94 cm (23,6") Bilddiagonale
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 10.000.000:1
- 120 Hz • LED-Hintergrundbeleuchtung
- 3D ready • 1x HDMI, 1x DVI, 1x VGA

V5LC43



Acer S242HLCbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, VGA, DVI

V5LA99



Corsair Vengeance K60 FPS

- Mechanische Tastenschalter Cherry "MX Red"
- 105 Tasten, 6 Multimediatasten • Anti-Ghosting
- 10 zusätzliche, speziell konturierte Shooter-Tasten • (W,A,S,D und 1 bis 6)
- USB

NTZVV2




Antec Eleven Hundred

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0
- inkl. Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXA6J



Cooler Master HAF X RC-942-KKN1

- Big-Tower für Mainboard bis XL-ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- inkl. vier Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, FireWire, Audio-I/O

TTXM00



EpicGear MeduZa Hybrid Dual Sensor Gaming Mouse

- optische Hybrid-Maus • 6.030 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 5 m/s • Dual-Sensor (optisch und Laser)
- **inkl. EpicGear Hybrid Pad für HDST Small**

NMZVE0



Roccat Kova[+]

- optische Lasermaus • 3.200 dpi
- 7 Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1.000 Hz
- USB

NMZR97



Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12



be quiet! Straight Power E8 CM 580W

- Netzteil • 580 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 91% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 3x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN5V2D



Jede Einheit besitzt eine Spezial-Fertigkeit: Der Aeris-Panzer stärkt seine Verteidigung mit Sandsäcken.

End of Nations

Von: Florian Emmerich

Der Hoffnungsträger für Echtzeitstrategen will mit Free2play- und Rollenspielkonzepten punkten.

Der Fahrplan steht. Nach einer offenen Beta-Phase im Sommer soll **End of Nations** im Herbst veröffentlicht werden. Alle in der Beta erstellten Profile bleiben aber erhalten – so läuft das bei Free2play-Titeln. Richtig, **End of Nations** hat weder einen Anschaffungspreis noch werden Gebühren fällig – es sei denn, man bucht einen Premium-Account.

Spielerische Vorteile, so betonen die Entwickler von Petroglyph, werde der nicht bringen. Echtes Geld investieren **End of Nations**-Spieler, um schicke neue Muster für die eigenen Einheiten zu erwerben. So dürfen Sie einen Panzer in den Farben der Deutschland-Flagge anpinseln, ihm ein Schlangenhaut-Muster verpassen oder gar kleine lila Herzchen draufmalen – im Waffenarsenal finden sich über 100 vorgefertigte Farbmuster.

Neben den bunten Variationen legen Sie im Arsenal Ihr „Loadout“ fest, also die Auswahl an Truppen, die Sie in die Schlacht führen. Bei dieser Auswahl sind Sie jedoch eingeschränkt: 1.000 Punkte dürfen Sie in eine Kompanie investieren; ein Mech-Infanterist kostet 65 Punkte, ein schwerer Titan-Panzer 200, eine mächtige Helden-Einheit gar 300. Eine Anzeige verrät nun die Stärken einer Einheit in fünf Kategorien: Gut gegen Panzer, Fahrzeuge, Infanterie und Häuser, aber keine Luftabwehr – hier ist Planung gefragt. Konzentriert man sich auf brachiale Panzer-Macht oder setzt man auf einen vielfältigen Einheiten-Mix? Zum Glück erschaffen Sie gleich mehrere Kompanien, die Sie



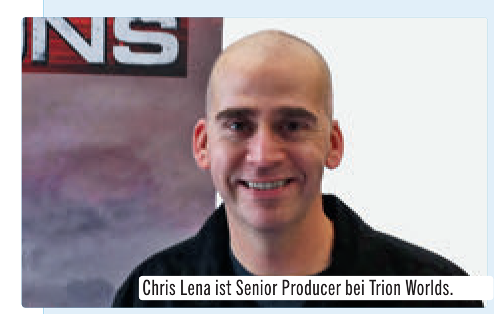
In großen Massenschlachten kämpfen bis zu 28 gegen 28 Spieler auf einer einzigen Karte.



Die Artillerie auf der Brücke hätte auf kurze Distanz keine Chance – da heißt es „munter vorrücken!“

„Echtzeitstrategie soll wieder eine große Rolle spielen.“

PC Games: Warum habt ihr euch für ein Free2play-Modell entschieden?
C. Lena: „Echtzeit-Strategiespiele kommen derzeit bei den Spielern nicht so gut an, wie sie sollten. Gerade bei Online-Features hängen sie hinterher. Wir wollen, dass sie wieder eine größere Rolle spielen. Deshalb vermeiden wir die Hemmschwelle ‚Kaufpreis‘. So kann es jeder kostenlos ausprobieren und spielen!


Chris Lena ist Senior Producer bei Trion Worlds.

Zudem ist ein Massively-Multiplayer-Online-Spiel natürlich nur sinnvoll, wenn es richtig viele Menschen spielen. Außerdem haben die letzten Jahre gezeigt, dass Free2play-Spiele qualitativ hochwertig sein können, man denke mal an **League of Legends** oder **World of Tanks**. Free2play bedeutet mittlerweile nicht mehr, den Leuten irgendwie das Geld aus der Tasche zu ziehen. Der westliche Markt akzeptiert das Free2play-Konzept nun völlig, das war lange nicht so.“
PC Games: Wir haben einen Button für Premium-Spieler entdeckt – doch nicht ganz Free2play?
C. Lena: „Das ist eine Art Flatrate für Leute, die gerne eine monatliche Gebühr zahlen und dafür dann eine fixe Anzahl an Shop-Credits bekommen.“
PC Games: Was kommt denn in den Shop?
C. Lena: „Kosmetische Sachen. Alles Spielrelevante wird man sich über eine Ingame-Währung erspielen, nur eben nicht die ganzen schicken Anstriche und Muster für die eigenen Einheiten.“
PC Games: Was gibt’s denn für die Ingame-Währung?
C. Lena: „Wenn Sie im Skill-Baum eine Einheit freischalten, bekommen Sie nur eine einzige. Wer mehrere Einheiten des Typs will, kauft weitere mit der Ingame-Währung. Hinzu kommen die Mods, mit denen Sie Einheiten aufwerten, die kosten ebenfalls ‚Reichtum‘, wie wir die Währung nennen. Alles Gameplayrelevante kauft man mit dieser Ingame-Währung – niemand muss echtes Geld ausgeben.“
PC Games: Wir haben Helden und Elite-Kompanien entdeckt – was ist das?
C. Lena: „Helden sind einzigartige Einheiten, die eine besondere Fähigkeit haben und in der Regel deutlich stärker als normale Truppen sind. Allerdings darf man auch nur einen Helden pro Kompanie haben. Wir werden nach der Veröffentlichung des Spiels regelmäßig neue Helden einbauen. Elite-Kompanien sind vorgefertigte Einheiten-Zusammenstellungen, die besonders effektiv sind und über spezielle Fertigkeiten verfügen, die nur ihnen zur Verfügung stehen.“
PC Games: End of Nations ist stark auf den Mehrspieler ausgelegt – kann man es auch allein spielen?
C. Lena: „Da gibt es sogar mehrere Möglichkeiten. Zum einen die Survival-Karten und natürlich die Kampagne. Zwar sind alle Missionen für mindestens vier Spieler machbar, aber man kann sie ohne Weiteres auch allein angehen. Das Einzige, was nicht allein spielbar ist, sind natürlich PvP-Karten.“
PC Games: Mal zu den Skill-Bäumen: Muss man sich da entscheiden oder kann man alles freispielen?
C. Lena: „Die erste Wahl, vor der der Spieler steht, ist die Klasse. Damit legt man fest, in welchem Gebiet man gut ist (Anm. d. Red: Offensiv, Defensiv, Tarnung, Hit & Run). Investiert man in den zugehörigen Skill-Baum, spezialisiert man sich also auf eine Spielweise.

in einem laufenden Einsatz – gegen Ressourcen natürlich – wechseln können. Wie sich das auswirkt, probieren wir beim Anspiel-Termin gegen andere Journalisten aus.

Für den Einsatz „Last Stand“ setzen wir auf einen Mix. Hier treten wir gegen einen einzelnen Gegner an, allerdings ist es kein offener Schlagabtausch. Beide Spieler haben eine kleine Basis (die steht schon, selbst bauen dürfen Sie lediglich Abwehrtürme) und müssen diese gegen anstürmende KI-Truppen verteidigen. Der Clou: In einer Fabrik erschaffen Sie zusätzliche KI-Söldner, die automatisch die Feindbasis attackieren. Heizen Sie dem Widersacher noch mit eroberbaren Superwaffen (Kontrolle über eine Bodenstation nötig) wie dem Artillerieschlag ein, wird es schnell brenzlig für ihn. Und dank unserem Truppen-Mix schlagen wir alle Angreifer mit Leichtigkeit zurück. Nach wenigen Minuten ist der Kontrahent bezwungen.

Eins gegen eins klingt langweilig? Eine größere Schlacht bietet die Karte „Deep Hammer“. Pro Seite kämpft ein Dutzend Spieler mit, jede Partei hat eine Basis am Kartenrand, die durch ein mächtiges Energiefeld geschützt ist. Um das Hauptgebäude der Kontrahenten überhaupt angreifen zu können, müssen zunächst drei Kraftwerke vernichtet werden – ohne Strom kein Energiefeld.

Bereits mit zwölf Spielern wimmelt es von Truppen: Da im Schnitt jede Kompanie zehn Einheiten umfasst, tummeln sich über 200 Panzer, Kampfhelikopter, Raketeninfanteristen und Artillerie-Geschütze im Kriegsgebiet. Neben den Kraftwerken gibt es Bodenstationen für Superwaffen und mehrere Ressourcen-Punkte, die nach Einnahme automatisch Credits generieren. Damit lassen sich Nachschubtruppen per Hubschrauber zu einer Landezone bringen, automatische Abwehrtüme bauen oder besagte Superwaffen einsetzen. Wie verheerend deren Wirkung ist, erleben wir beim Atombomben-Abwurf mitten ins gegnerische Aufmarschgebiet: Im Bruchteil einer Sekunde verdampfen Dutzende Feindeinheiten. Doch trotz des Vorteils dauert es lange, bis der Sieg errungen ist. Denn durch den Kompanie-Wechsel muss man ständig umdenken: Eben noch griff der Feind mit Lufteinheiten an, kurz darauf nimmt er unsere Flak-Einheiten mit einem Panzerverband auseinander.

Am Ende entscheiden Spezialfertigkeiten – davon hat jede Einheit eine, die etwa Feinde verlangsamt oder die eigene Verteidigung stärkt – sowie das immens wichtige Teamwork die Schlacht. ❑


Manche der Ressourcen-Punkte kann nur Infanterie einnehmen, sehr wichtig beim Einheiten-Setup!

„Endlich wieder Aufbruchsstimmung im Echtzeitstrategie-Genre!“


*Florian Emmerich**

Im Vergleich zur Gamescom-Version von 2011 spielt sich **End of Nations** nun deutlich intuitiver und die Entwickler haben es übersichtlicher gestaltet. In Verbindung mit dem Free2play-Konzept fällt also jede Hürde, das Spiel anzutesten. Mich begeistert zudem der MMORPG-Aspekt: Durch Kämpfe sammelt mein Kommandant Erfahrung und wird so beständig besser – das zieht einfach. Hinzu kommt der dauerhafte Kampf um Territorien, was auch für Langzeitmotivation sorgt. Bisher scheint es, als würde Petroglyph alles richtig machen: große Einheitenvielfalt, zwei Fraktionen, die frappierend an GDI und NOD aus **C&C** erinnern, sowie das Versprechen einer durchdachten Kampagne. Und alles kostenlos!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Trion Worlds
ENTWICKLER: Petroglyph Games
TERMIN: Herbst 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Florian Emmerich ist Redakteur bei unseren Kollegen von buffed.

F.A.Q.

Das erwartet Sie in Der Bahngigant:

- 12 Szenarien
- Umfangreicher Editor
- Sandkastenmodus
- Spezielle Griechenland-Kampagne
- Community-Einbindung mit Hilfen und Tutorials für Einsteiger

Riesige Städte effektiv zu managen stellt Ihre Hauptaufgabe in **Der Bahngigant** dar.

Der Bahngigant: A-Train 9

Von: Stefan Weiß

„Die Bahn kommt" – und zwar aus Japan, komplett eingedeutscht und optimiert!

Bei den Stichworten „Japan", „Videospiele" und „Serie" denkt man sofort an Namen wie **Final Fantasy** oder **Zelda**. Doch im Land der aufgehenden Sonne stehen auch Managen, Bauen und Tüfteln hoch im Kurs, jedenfalls wenn es um die **A-Train**-Reihe geht. Seit dem im Jahre 1985 erschienenen Erstlingswerk **A Ressha de Ikou** baute Entwickler Artdink seine Eisenbahn- und Städtesimulation konsequent aus. Das zuletzt im Jahre 2010 veröffentlichte **A-Train 9** war leider nur in einer japanischen Version erhältlich, was hiesigen Fans der Simulationsreihe sauer aufstieß. Publisher UIG bringt mit **Der Bahngigant** nun eine komplett lokalisierte und überarbeitete Fassung von **A-Train 9** auf den Markt.

Das Spielprinzip in Der Bahngigant ist eine Mischung aus Eisenbahnsimulation, Aufbau- und Managementspiel. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Profit zu erwirtschaften und dabei die verschiedensten infrastrukturellen Aufgaben zu bewältigen. Mithilfe von Fabriken produzieren Sie Waren, müssen sich um deren effektive Verteilung kümmern und obendrein Städte errichten oder ausbauen. Dazu stehen Sie vor der Herausforderung, ein funktionierendes Eisenbahn- und Straßennetz aufzubauen, Personen- und Güterzüge sowie Lkw- und Busrouten einzurichten.

Sie merken, **Der Bahngigant** versteht sich als komplexes Wirtschaftsspiel und schnell vergehen zig Stunden, bis man nach und nach die Zusammenhänge im Spiel durchschaut.



Der Tag-Nacht-Wechsel im Spiel sorgt für hübsche Effekte, die Texturen von Straßen und Gebäuden sind dagegen altbacken.



Der Bahngigant wird im Vergleich zum japanischen **A-Train 9** sogar eine Griechenland-Kampagne enthalten.

GROSSVERWALTER – TYPISCHE AUFGABEN IN DER BAHNGIGANT

Der Bahngigant fußt auf drei spielerischen Säulen: Waren- und Menschenströme erzeugen, Infrastruktur schaffen und Gebäude bauen.



▲ Verschiedene lizenzierte Eisenbahntypen stehen Ihnen im Spiel zur Verfügung. Ob Personen- oder Güterverkehr, für jeden eingesetzten Zug gilt es, einen effektiven Fahrplan auszutüfteln, um optimale Waren- und Menschenströme zu erzeugen.



Der Dreh- und Angelpunkt für Ihr Vorankommen im Spiel ist eine funktionierende Infrastruktur, bei der Bahnhöfe, Eisenbahnlinien und Straßen zu bauen und zu verwalten sind.



▲ **Der Bahngigant** bietet Ihnen eine große Auswahl unterschiedlicher Gebäude: Von Ihnen errichtete Wohnhäuser, Büros, Hotels, öffentliche Einrichtungen und viele mehr sorgen dafür, dass Ihr Profit mit der Zeit wächst.



◀ Materialfabriken erzeugen automatisch Waren, die sich in Containern stapeln. Das Material dient zum Handel und ist die Grundlage für weitere Stadtentwicklungen. Sie müssen sich daher um den Transport der Container kümmern, was per Bahn oder Lkw geschieht.

Wie schon die japanische A-Train-9-Version, enthält auch **Der Bahngigant** mehr als zehn frei wählbare Einzelspieler-Szenarien mit teils riesigen Städten. Wer sich als Einsteiger in ein solches Unterfangen stürzt, dürfte zunächst hoffnungslos verloren sein. Als Manager müssen Sie eine Vielzahl an Faktoren im Blick behalten und sich mit einer entsprechenden Menü-Flut auseinandersetzen. UIG arbeitet bis zum Release an neuen Szenarien, die unter anderem auch passende Einsteigersettings bieten. Als besonderes Schmankerl legt der Hersteller noch eine eigens für **Der Bahngigant** erstellte Griechenland-Kampagne drauf. Darin übernehmen Sie die Rolle der Europäischen Zentralbank, mit der Aufgabe, das topographisch komplett nachgebaute Griechenland nicht pleitegehen zu lassen. Sehr schön ist, dass UIG aktiv Community-Arbeit nutzt, um das Spiel zu verbessern und den Einstieg in die komplexe Materie zu erleichtern. So sollen im fertigen Spiel Direkt-Verlinkungen zu ausführlichen Video-Tutorials der Simulations-Fanseite www.lets-sim.net enthalten sein. Außerdem finden Sie in der Spielepackung ein komplett überarbeitetes Handbuch in gedruckter Form.

In der uns vorliegenden Vorschauversion haben wir uns abseits der Szenarien im Sandkastenmodus und Editor ausgetobt. Dabei lassen sich mit wenigen Mausklicks vorhandene Karten verändern oder neue Szenarien entwerfen. So kann man Schritt für Schritt seine eigene kleine „Modelleisenbahnwelt" erstellen, erste Züge einsetzen und zusehen, wie Waren von A nach B wandern. So lässt sich auch in Ruhe ausprobieren, wie man effektive Fahrpläne erstellt, Städte weiterentwickelt und für Profit und Aufschwung im Einzugsgebiet eines jeweiligen Bahnhofs sorgt.

So anspruchsvoll der Tüftelfaktor auch ist, wer mit **Der Bahngigant** liebäugelt, muss sich auch im Klaren darüber sein, dass das Spiel grafisch und technisch nicht auf dem neuesten Stand ist. Gebäude- und Fahrzeugtexturen sind nicht sonderlich detailliert, und auch wenn Ihre Stadt noch so riesig ist – in den Straßen, auf den Bahnsteigen oder in den Parks bekommen Sie keine Menschenseele zu Gesicht, sodass die Szenerie trotz der umherfahrenden Vehikel leblos wirkt. Die Musikuntermalung ist spärlich und die Menüs erinnern an eine Tabellenkalkulation. Trotzdem hat es **Der Bahngigant** geschafft, dass wir uns ins Geschehen reinknien, und wir ertappen uns auch nach Stunden dabei „nur noch diese eine Strecke fertigzustellen." ❑



Freizeitparks locken Besucherströme an und bescheren Ihnen Profit. Leider existieren Gäste und Passagiere im Spiel nur als Zahl, zu sehen bekommt man keine Menschenseele, schade.





Stefan Weiß

An einer Modelleisenbahnanlage bastelt man ja meist ewig herum. Ein klein wenig dieses Tüftelgefühls stellte sich bei mir auch beim Spielen von **Der Bahngigant** ein. Wenn doch bloß etwas mehr Spieleinführung vorhanden wäre! So musste ich mich zunächst stundenlang mit der Steuerung und den ganzen Zusammenhängen im Spiel auseinandersetzen. Wie stelle ich einen Fahrplan am besten ein? Wie viele Gebäude sollte ich zu Beginn bauen? Wieso mache ich mit meinem Warenlager keinen Profit? Warum fahren so wenig Passagiere mit meinen Zügen? Keine Frage, je mehr dieser Faktoren man endlich kapiert, desto mehr macht **Der Bahngigant** Spaß, auch wenn Technik und Präsentation im Spiel altbacken sind.

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: UIG Entertainment
ENTWICKLER: Artdink
TERMIN: 28. Februar 2012

EINDRUCK **GUT**



John leidet an Amnesie und erkennt selbst seine Freundin nicht mehr. Das Tagebuch ihres Vaters soll ihm helfen, sich zu erinnern.


In diesem Pariser Hotel soll John angeblich versucht haben, Selbstmord zu begehen. Und auch der Whirlpool birgt ein Geheimnis.

Der Fall John Yesterday

Von: Marc Brehme

Schluss mit witzig. Sie können auch ernst. Die Runaway-Macher werkeln an einem Mystery-Thriller.

Das bisherige „Y –“ am Anfang des Spieletitels ist Geschichte. Publisher Crimson Cow hat den Buchstaben gestrichen und den Namen entschlackt. Um den Fall des John Yesterday kümmmern Sie sich im neuen Spiel der Pendulo Studios (**The Next Big Thing**) aber immer noch.

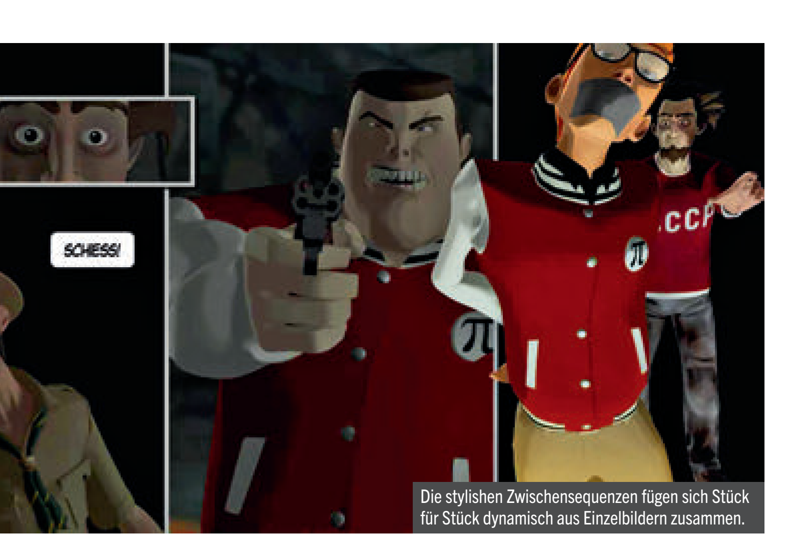
Der namensgebende Protagonist ist Experte für satanische Sekten und einem Obdachlosenmörder in New York auf der Spur. Unter dem Pseudonym „Inquisitor“ verbrennt dieser Verrückte mit seiner okkulten Vereinigung Obdachlose bei lebendigem Leib.

Wir haben das klassische Point&Click-Adventure bereits angespielt und uns durch das vierte Kapitel gerätselt. Zu dessen Beginn steuern Sie Henry White, der für eine Menschenrechtsorganisation arbeitet und in einer alten U-Bahnstation Hinweisen nachgeht. Klicken Sie in einen der schick gezeichneten Bildschirme, läuft Henry los. Klicken Sie auf interaktive Gegenstände, schaut Henry sie sich in einer Nahansicht genauer an oder benutzt sie. So weit, so klassisch.

Das Inventar und die Kombination von Gegenständen haben die Macher der bekannten **Runaway**-Serie etwas modernisiert. Gegenstände ziehen Sie per Drag & Drop auf mögliche Interaktionskandidaten in der Umgebung oder im Inventar selbst. Praktisch!

Sie bereisen Schauplätze wie New York, Paris oder Tibet und steuern mehrere Charaktere. So hängen Ihnen entweder Held John, sein Kumpel Cooper oder auch Henry am Mauszeiger. Jede der Figuren hat eine andere Art und Weise, die Rätsel im Spiel zu lösen. Während White und Yesterday eher schmächtige Denker sind und lieber einen Schlüssel suchen, um eine Tür zu öffnen, setzt der nicht ganz so helle, aber dafür kräftige Cooper auch schon mal rohe Gewalt ein. Kommen Sie auch damit nicht weiter, hilft die intelligente Spielhilfe, die sukzessive Hinweise ausspuckt.

Das Spiel kommt mit handgezeichneter Comic-Grafik im typischen Pendulo-Look und mit mehr als 20 verschrobenen Charakteren daher. Das im blumigen PR-Deutsch als „BlowUp-Interface-System“ bezeichnete Feature sind in Spielgrafik aufpoppende Nahansichtsfenster für Gegenstände und Gespräche. Und diese sind zugegebenermaßen schon ziemlich schick. Sowohl Musik als auch Sprecher tragen schon jetzt zur stimmigen Atmosphäre der spannenden Rätselei bei – ebenso wie der Erzähler, der nahezu jede Aktion des Spielers kommentiert. ❑



Die stylishen Zwischensequenzen fügen sich Stück für Stück dynamisch aus Einzelbildern zusammen.

„Aaaachtung! Vielversprechendes Mystery-Adventure voraus!“


Marc Brehme

Es ist immer ein deutliches Zeichen, wenn ich nach dem Ende einer Vorschauversion in die Tischkante beiße. Nicht weil das Spiel so schlecht gewesen wäre, sondern, weil das Reinschnupper-Kapitel schon zu Ende ist und ich frustriert bin, weil ich nicht weiterspielen kann. Nach ihren eher witzigen Adventures schlagen die Pendulo Studios nun einen neuen Weg ein. Mystery und Horror, eingebettet in eine erwachsene und wendungsreiche Geschichte, die durch neue grafische Elemente schick im Stil einer Graphic Novel präsentiert wird. Ich will nicht mehr bis April warten, sondern am liebsten sofort herausfinden, was es mit Johns Amnesie und dem Y auf sich hat, das in seine Hand geritzt ist. Liebe Pendulos: Beeilung bitte!

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Crimson Cow
ENTWICKLER: Pendulo Studios
TERMIN: April 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Sharkoon
2x
USB3.0
MODULARE
FESTPLATTEN-
KÄFIGE
GRAFIK-
KARTEN
BIS
42cm
KABEL-
MANAGEMENT-
SYSTEM
LÜFTER-
STEUERUNG
WEITERE
INFOS
TAURON
Das ATX-Gehäuse TAURON mit Mesh-Front, lackiertem Innenraum und Acryl-Seitenfenster sorgt für einen starken Auftritt! Es bietet drei 5,25-Zoll-Einbauschächte für optische Laufwerke, dazu können insgesamt bis zu sieben Festplatten im 2,5- oder 3,5-Zoll-Format eingesetzt werden. Alle Montagerahmen verfügen über Schraublöcher für beide Baugrößen. Bei der Platzierung der Datenträger gewährt das TAURON dank modularer Festplattenkäfige ein hohes Maß an Flexibilität: Über dem fest installierten Frontkäfig für drei Datenträger sitzen zwei weitere, entnehmbare Rahmen.
Der Tower steht in drei Ausführungen zur Auswahl: als Red Edition und als Green Edition mit schwarzem Korpus, Innenlackierung und LED-Lüftern in der jeweiligen Farbe und als White Edition mit weißem Korpus und blauen LED-Lüftern.
Extrem effizientes Airflow-System:
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

WARUM KEIN TEST?

Die uns vorliegende Version war zwar schon weit fortgeschritten, inhatlich aber noch nicht komplett. Außerdem fehlte noch ein letztes Update von den Entwicklern, das viele Aspekte des Spiels nochmals überarbeiten soll. Ein finaler Test war daher noch nicht möglich.

AUF PCGAMES.DE Wenn Sie das Heft in Händen halten, steht unser Online-Test bereits für Sie bereit.

Jede Einheit im Spiel ist möglichst authentisch seinem realen Vorbild nachempfunden – hier beispielsweise dem Leopard-Panzer.

Wargame: European Escalation

Von: Viktor Eippert

Das neue Werk der Ruse-Macher entpuppt sich als knallharte Strategiesimulation für Experten.

Obwohl sich Eugen Systems letztes Werk **Ruse** unter den Erwartungen verkaufte, gehört es bis heute zu den besten Echtzeit-Strategiespielen weit und breit. Kein anderes Spiel vermittelt ein derart nachvollziehbares Gefühl dafür, einen General zu verkörpern, der in seinem Gefechtsstand Taktiken ausklügelt und Heeresverbände über eine Strategiekarte „verschiebt". Mit **Wargame: European Escalation** gehen die Entwickler nun neue Wege – in die Richtung einer knallharten Kriegssimulation. Nur leider werfen sie dabei auch Stärken von **Ruse** über Bord.

Als Handlungsrahmen dient in **Wargame** der fiktive Ausbruch des Kalten Krieges. In 21 Missionen, die in vier inhaltlich zusammenhängende Kapitel unterteilt sind, erobern Sie unter anderem Ostdeutschland mit den NATO-Streitkräften oder verteidigen Polen auf Seiten der Sowjets. Anders als **Ruse** setzt **Wargame** auf keine treibende, mit guten Zwischensequenzen präsentierte Handlung; die Geschehnisse zwischen den Missionen werden lediglich durch arg unspektakuläre Schaubilder zusammengefasst. Schade, aber noch vertretbar. Völlig unbegreiflich ist uns dagegen, wieso das wunderbar durchdachte Interface von **Ruse** über den Haufen geworfen wurde. Was in **Wargame** an dessen Stelle tritt, lässt jegliche Ästhetik vermissen und ist in etwa so bedienfreundlich wie ein Space Shuttle. Jedenfalls in der aktuellen Form. Im Moment



Die rudimentäre Handlung der Kampagne wird durch schlichte Schaubilder erzählt.



Geraten Panzer zu nahe an Infanteristen, machen diese dank Bazookas kurzen Prozess mit den Tanks.

DIE BESONDERHEITEN VON WARGAME IM DETAIL ERKLÄRT



[1] Kommandopunkte Basisbau ist nicht in **Wargame**. Nachschub erhalten Sie für Kommandopunkte über entsprechende Kommandosektoren. Neue Kommandopunkte werden von gehaltenen Sektoren generiert.
[2] Kampftrupps Bodentruppen können in Squads von bis zu vier Einheiten, Hubschrauber in Zweierteams zusammengefasst werden. Der Vorteil: Befindet sich ein Veteran im Trupp, erhöht sich die Moral der Rookies.
[3] Moralsystem Feindbeschuss und Systemausfälle wirken sich auf die Moral der Fahrzeugbesatzung aus. Je nervöser Ihre Mannen sind, desto ungenauer schießen sie. Bricht gar Panik aus, ergreifen sie die Flucht.
[4] Konsistenz Ihre Truppen bestehen nicht aus irgendwelchen Niemanden – jeder Soldat in Ihrer Armee wird genauestens im Arsenal verzeichnet. Gewinnt er in einer Mission an Erfahrung, gilt dieser Wissensschatz auch für weitere Einsätze. Wird ein Panzer allerdings zerlegt, war's das für ihn. Dauerhaft! Das zwingt Sie zur Vorsicht, da Veteranen deutlich effektiver kämpfen.
[5] Simulation Jedes Fahrzeug verbraucht während des Einsatzes Treibstoff und Munition. Auch Treffer werden genauestens simuliert. Erwischt es etwa die Panzerkette, kann ein Tank eine Zeit lang nicht mehr fahren.

tüfteln die Entwickler an einem letzten Update vor der Veröffentlichung, das unter anderem auch das Interface verbessern soll.

Ebenfalls sehr sperrig ist das Ausstattungsmenü, in dem wir unser Kampfarsenal checken können und neue Vehikel freischalten. Diese Anzeige ist als gigantische Tabelle angelegt, die uns bereits in den ersten Missionen mit unfassbar vielen Einträgen regelrecht erschlägt. Spätestens an dieser Stelle wird klar: **Wargame** ist nichts für Gelegenheitsstrategen. Hier sollen absolute Profis angesprochen werden, die sich mit Freuden durch Detailangaben zur Feuerreichweite, dem Panzerbrechwert oder der Kalibergröße der Hauptkanone eines Leopard 1A4 Panzers durchwühlen.

Wer über die sperrige Bedienung hinweg sieht und sich viel Zeit nimmt, in die Materie einzusteigen, findet in **Wargame** allerdings einen außerordentlich anspruchsvollen Strategie-Brocken mit Simulationsschwerpunkt. Offen bleibt noch, wie gut sich die Mehrspielerpartien spielen. Der Start der Mehrspieler-Beta verpasste nur knapp unseren Redaktionsschluss. Unsere Mehrspielereindrücke und alles Weitere lesen Sie daher im finalen Test in der nächsten Ausgabe.

FAKTEN



GENRE:
Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:
Eugen Systems
PUBLISHER:
Focus Interactive
TERMIN:
24. Februar 2012

- Von den **Ruse**-Machern
- Als Szenario dient die fiktive Eskalation des Kalten Krieges.
- 21 Einzelspielermissionen und ein umfangreicher Mehrspielerpart
- Starker Fokus auf die Simulation authentischer Kriegsbedingungen, inklusive Sprit- und Munitionsverbrauch der Einheiten

„Ohne Einarbeitung geht hier gar nichts!"

Viktor Eippert

WAS HABEN WIR GESPIELT? Uns lag eine weit fortgeschrittene Vorschau-Fassung vor. Wir spielten mehrere Stunden lang den Einzelspielermodus. Die Testfassung mitsamt Mehrspielermodus erreichte uns nicht mehr rechtzeitig vor Heftabgabe.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Die fiktive Eskalation des Kalten Krieges bietet ein interessantes, unverbrauchtes Setting.
- \+ Sämtlicher Spiel- und Einheitenfortschritt ist permanent.
- \+ Gigantisches Arsenal an historisch authentischen Einheiten
- \+ Komplexe, fordernde Kriegssimulation
- − Total sperriges, unansehnliches Interface
- − **Wargame** ist kein bisschen einsteigerfreundlich. Man muss sich sehr viel Wissen mühsam erarbeiten.
- − Die Handlung spielt kaum eine Rolle und wird furchtbar unspektakulär präsentiert

WERTUNGSTENDENZ 0  **65-80** 100

Ich hatte von **Wargame** zwar kein **Ruse 2** erwartet, aber dass es sich doch SO stark von seinem Vorgänger im Geiste unterscheidet, hat mich doch überrascht. Man merkt sehr deutlich, dass Eugen Systems mit **Wargame** eine möglichst realistische Kriegssimulation erschaffen wollte. Und das ist den Mannen aus Frankreich auch gelungen! Die Manöver sind verdammt anspruchsvoll, verlangen eine grundsolide Taktik und wie in einem echten Krieg kann selbst die kleinste Fehleinschätzung unerbittliche Verluste nach sich ziehen. Man könnte **Wargame** daher als das **Arma** der Echtzeit-Strategie bezeichnen. Nur ohne Bugs. Wer also ein Spiel wie **Ruse** erwartet hat, wird wahrscheinlich enttäuscht. Für Freunde komplexer Strategie könnte **Wargame** jedoch ein Volltreffer werden. Vorausgesetzt, die uns vorliegende Fassung wird tatsächlich noch überarbeitet.

TEST

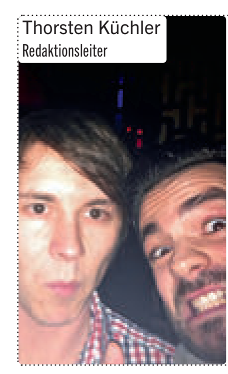
03/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Macht blau:
Im abgebildeten Stadium ist noch alles drin in Sachen Kostümierung, von der Schlumpfine über eine **Avatar**-Na'vi bis hin zum **Modern-Warfare**-Navy-Seal. Zum Glück ist Fasching/Karneval nur einmal im Jahr …
Hat zum geschätzt 20. Mal durchgespielt:
die gut zweistündige **Diablo-3**-Beta. Wird nicht schlechter, das Spiel, trotz der permanenten Änderungen. Favorit nach wie vor: der Dämonenjäger.



Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

War in Hongkong:
Und hat dort diverse äußerst coole Dinge gelernt.
Zum Beispiel, dass:
Es einen Superhelden-Erzfeind namens „Der Kniffler" gibt. Dessen Spezialfähigkeit: Er holt in brenzligen Situationen einfach Würfel raus und verdutzt so jeden Angreifer. Im echten Leben heißt der Typ „Weidenbeck".
Und dann noch, dass:
Die Unworte des Jahres bereits jetzt feststehen: Es sind „Freundschaftssackler" und „Monsterwind".



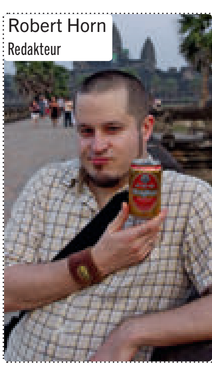
Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter

Gönnte sich einen neuen TV:
50 Zoll, Plasma und 3D – so macht auch das Zocken von Konsolenspielen wieder Laune. Als Nächstes steht ein neuer PC auf der Einkaufsliste.
Ist positiv überrascht:
Kingdoms of Amalur ist kein **Skyrim**, bietet aber enormen Spielumfang, packende Action und macht Laune.
Hat Level 50 in The Old Republic erreicht:
Und erst einmal die Inquisitorin geparkt, um als Nächstes einen Agenten zu spielen!



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Levelt und questet:
Nach wie vor in **Star Wars: The Old Republic**. Anbei mein neuester Charakter, Cheysa, Kopfgeldjägerin.
Macht Pläne:
Wie man die heimische Wohnung behindertengerecht umbauen könnte.
War im Kino:
Um sich die 3D-Fassung von **Star Wars: Episode 1** anzusehen. Von den Effekten hatte ich mir mehr erhofft.
Spielt offline:
Wieder vermehrt **Magic the Gathering** zur Entspannung.



Robert Horn
Redakteur

Tauscht Waffen:
Im Wechsel Lichtschwert (**SW: TOR**) und G36-Gewehr (**BF3**). Allabendlich diese Entscheidungsqual!
Mag es laaaangsam:
Zumindest bei **Max Payne 3**. Das durfte ich endlich mal selbst anspielen. Toll wird's!
Hat gespendet:
An Double Fine. Zusammen mit etwa 50.000 anderen Verrückten (Hallo, Felix). Damit die endlich mal wieder ein Adventure machen. Moment. Ich spiele doch keine Adventures …



Felix Schütz
Redakteur

Spielte zuletzt auf dem PC:
L.A. Noire, **The Darkness 2**, **Risen 2** (Preview-Version), **Oil Rush** und **Reckoning.**
Derzeit beschäftigt mit:
Fallout: New Vegas UE (PC), **The Old Republic** (PC), **Professor Layton 4** (NDS), **Mass Effect 3** (PC), dazu zig Android-Titel (vor allem das tolle **Jelly Defense**, **Anomaly HD** und **Shadowgun**)
Freut sich auf:
Risen 2, **Darksiders 2** und seine Beef-Jerky-Lieferung
Wird oft angesprochen auf:
seinen unmodischen Bart



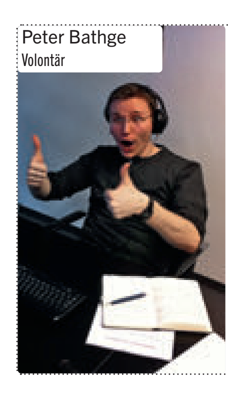
Marc Brehme
Redakteur

Spielte:
Skyrim, Skyrim und nochmals Skyrim – natürlich wieder mit unzähligen neuen Mods. Außerdem **Deponia**, **Fallout: New Vegas Ultimate Edition, Kingdoms of Amalur** sowie **Catherine** (PS3).
Freut sich:
auf die neue Musicalsaison und startet sie mit **Tanz der Vampire** in Berlin.
Meldete:
zeigte seine Lendenwirbel beim Verfassungsschutz als terroristische Vereinigung an. Autsch!



Viktor Eippert
Volontär

Hängt erneut an:
Civilization 5 fest. Derzeit spiele ich ein Szenario nach dem anderen. Danach werden vielleicht noch ein paar schöne Mods probiert. **Civ** geht einfach immer!
Spielte sonst noch:
The Witcher 2, Deponia, Uncharted 2 & 3 (PS3), **Folklore** (PS3), **Final Fantasy XIII-2** (PS3) und **Die Siedler Online**. Dabei wollte ich solche Zeitfresser doch meiden!
Hat ebenfalls gespendet:
Für das **Double Fine Adventure**. Sicher angelegtes Geld!



Peter Bathge
Volontär

Spielte privat nur wenig:
Shank, **Beat Hazard**, **Dustforce**, **The Darkness 2** und **Nightsky** versüßten ihm die stressige Abgabe.
Bedankt sich bei:
Johannes, Michael, Thorsten, Steffen und Josef für ihre Teilnahme an der **Risen 2**-Sneak-Peek. Hat richtig Spaß gemacht!
War enttäuscht von:
Der **Mass Effect 3**-Demo. Den Beginn der Reaper-Invasion hätte ich mir viel eindringlicher inszeniert gewünscht.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Spielt:
nach dem hohen Besuch aus dem Hause Remedy (siehe DVD) **Alan Wake**. Außerdem: **Joe Danger!** (Xbox 360)
Schaut:
Die neue Staffel **Top Gear** und den famosen **Drive**, der es auf Anhieb auf die Liste meiner 20 Lieblingsfilme geschafft hat.
Dankt:
Kollegen Krauß für sämtliche kalorienreichen Köstlichkeiten in den vergangenen Jahren. Hoffentlich kommen noch ein paar dazu!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hat die Nase voll:
Von Winter, Kälte, Schnee und Eis, dicken Pullovern und warmen Socken.
Freut sich diebisch:
Weil ihm immer wieder versichert wird, der Klimawandel wäre nicht aufzuhalten.
Schmiedet finstre Pläne:
Ihn zusätzlich voranzutreiben, da Winterschlaf keine echte Alternative darstellt.
Bedauert aufrichtig:
Dass in Deutschland V8-Motoren über 6 Liter kaum erhältlich sind.



Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt momentan:
FIFA 12. Noch immer. Und **Alan Wake**, endlich für PC. Und **Skyrim**. Und **Assassin's Creed: Revelations**. Und **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Viel zu viel …
Freut sich schon ungemein:
Auf den Sommer und **Diablo 3**. Das wird groß. Beides.
Schaut gerade:
24. Aber auch nur, weil von **Dexter** noch nicht die sechste Staffel vorliegt. Außerdem muss ich noch **Boardwalk Empire** erledigen.

TOP-THEMEN

ACTION
ALAN WAKE



Das Drama hat ein Ende: Nach jahrelanger Entwicklung ist das einst konsolenexklusive Action-Adventure doch noch für den PC erschienen. Unser Test erklärt, warum das gefühlsgeladene Horror-Spiel der **Max Payne**-Schöpfer trotz mancher Schwächen noch lange im Gedächtnis bleibt.

STRATEGIE
KING ARTHUR 2



Total War trifft Fantasy: Der knackige Strategiecocktail aus dem Hause Paradox bietet eine gute Story und reichlich Tiefgang, doch Performance-Probleme machen dem Spiel derzeit noch zu schaffen.

ACTION
THE DARKNESS 2

Emotionale Story, unverbrauchter Grafikstil – damit hebt sich dieser Baller-Comic wohltuend aus der Shootermasse ab. Ob das Gameplay jedoch überzeugen kann und ob die heftigen Schnitte in der deutschen Fassung den Spielspaß schmälern, das verrät unser Test auf vier Seiten.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

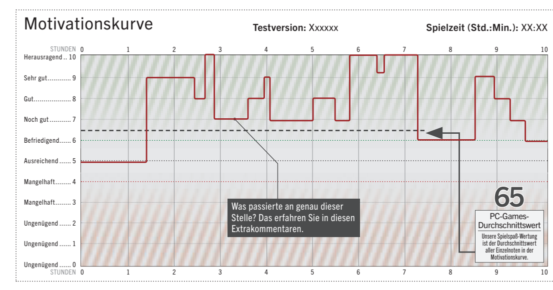
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 108.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Alan Wake

Die Gegner Alan Wakes sind die besessenen Einwohner Bright Falls' – in diesem Fall ein Holzfäller!

Von: Jürgen Krauß

Das Wort ist mächtiger als das Schw… ach was, nichts geht über Taschenlampe und Revolver!

AUF DVD
- Video zum Spiel
- Interview

Der schlimmste Feind eines Schriftstellers ist die Schreibblockade, wobei wahrscheinlich jeder Autor im Laufe seiner Karriere einmal unter einer solchen zu leiden hat. So auch Alan Wake, einer der ganz Großen der schreibenden Zunft – doch ist bei ihm das Leere-Seiten-Syndrom eines der eher geringeren Probleme. Sein Abenteuer ist nur zum Teil von der Suche nach seiner verlorenen Kreativität bestimmt, viel wichtiger ist der Kampf um seine geistige Gesundheit! Bei allem, was ihm und damit auch Ihnen im Laufe des rund achtstündigen Ausflugs in den ländlichen Nordwesten Amerikas widerfährt, müssen Sie sich nämlich fragen: Ist das wirklich oder bildet sich Wake das nur ein?

Die Realität ist in diesem Mystery-Thriller, der die konventionellen Genre-Begriffe für Spiele zu sprengen droht, ein diffuses Etwas. Stets in der Nähe, aber doch nie greifbar. Immer am Horizont zu erahnen und doch niemals zu erreichen. Passenderweise wirft Sie das Spiel zu Beginn auch nicht direkt in die Handlung, sondern in einen unheilschwangeren Albtraum Wakes, der erst viel später einen Sinn ergibt. Die augenscheinliche Rahmenhandlung, in der Alan mit seiner Frau zu einem Erholungsurlaub nach Bright Falls aufbricht, nimmt erst danach ihren Lauf. Ganz gemächlich entfaltet sich die Story anschließend über sechs jeweils rund anderthalb Stunden dauernde Episoden hinweg. Das Episodenformat bedeutet in diesem Fall aber nicht, dass Sie das Spiel häppchenweise kaufen, sondern, dass jedem außer dem ersten der sechs Kapitel eine Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse vorausgeht – ein Element, wie Sie es vielleicht aus amerikanischen TV-Serien kennen (Stichwort „Was bisher geschah"). Diese Erzählstruktur ist für den Spieler besonders angenehm, befreit sie ihn doch von dem Zwang,

VERSIONENVIELFALT

So vielschichtig wie das Abenteuer ist auch die Verkaufsstrategie. Alan Wake gibt es per Download oder im Laden, als Standard oder Sammler-Edition – oder in einer Kombination aus alldem. Verwirrt? Wir klären auf!

DOWNLOAD

Entscheiden Sie sich für den digitalen Vertriebsweg über Steam, Origin oder einer anderen unterstützten Plattform, reisen Sie schon ab 30 Euro ins ländliche Bright Falls. Beide Konsolen-DLCs sind bereits enthalten. Für 10 Euro, beziehungsweise zusammen mit dem Spiel für 35 Euro, gibt's außerdem die von einem fiktiven Schriftsteller gesammelten **Alan Wake Files**, die die Geschehnisse des Spiels aus der Perspektive eines Beobachters erzählen, außerdem eine Spiel-Tonspur mit Entwicklerkommentaren und den Soundtrack.

BOX

Für alle, die lieber etwas in der Hand halten wollen, steht für 40 Euro eine Box-Version im Regal, die neben Spiel und DLCs auch den Soundtrack, sechs Postkarten aus Bright Falls, sieben Sticker mit Motiven aus dem Spiel und ein A3-Wendeposter enthält. Für 50 Euro erhalten Sie außer den Inhalten der normalen Box-Fassung eine zusätzliche DVD mit Making-of, Musikvideos der im Spiel auftauchenden fiktiven Metal-Band Old Gods of Asgard, Trailer, ein Storyboard in Filmform und mehr. Zusätzlich liegen die **Alan Wake Files** als gedrucktes Buch bei.



Die prall gefüllte Limited Edition kostet 50 Euro – das Spiel ohne alles nur 30 Euro.

TECHNIK, DIE ZUMEIST BEGEISTERT!

Man sieht Alan Wake sein Alter von fast zwei Jahren genauso wenig an wie seine Konsolenherkunft – das Spiel glänzt in den meisten Situationen mit hoch aufgelösten Texturen, toller Weitsicht, schicken Rauch- und Nebeleffekten und überzeugender Beleuchtung. Aber es leistet sich auch (kleine) Schwächen, wie etwa leichtes Bildzerreißen in Zwischensequenzen (Tearing) und übertrieben eingesetzte Unschärfe.

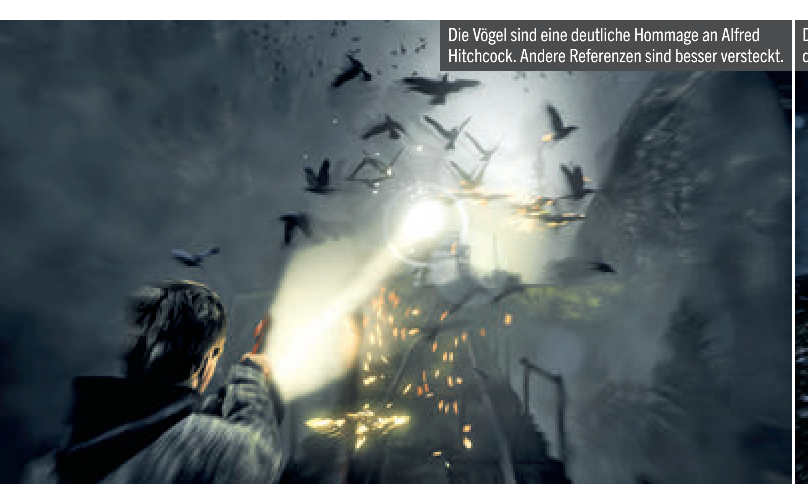
Die Weitsicht ist beeindruckend – vor allem, weil viel von dem, was Sie sehen, begehbar ist.

Licht, Nebel und das Zusammenspiel aus beidem gefielen uns beim Test besonders.

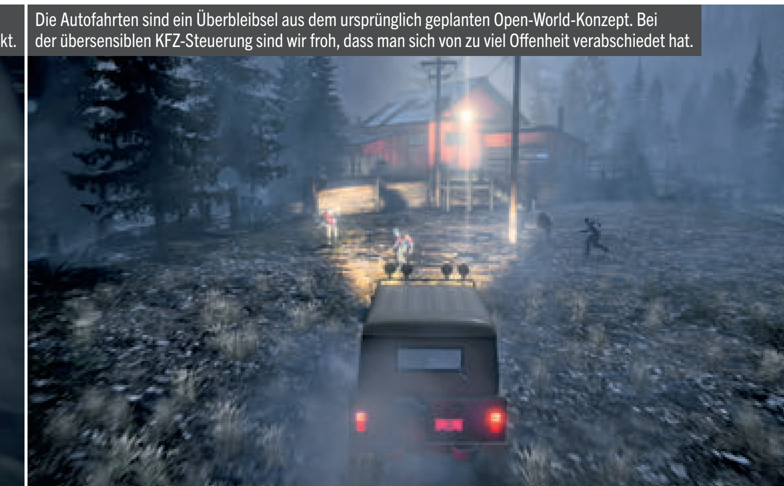
Die dunkle Präsenz geht meist mit Unschärfe einher – daran sahen wir uns schnell satt.

das Abenteuer am Stück konsumieren zu müssen, um alle Facetten der Handlung erfassen zu können. Der ausgeklügeltste Story-Kniff aber, den sich die begnadeten Schreiber von Remedy unter der Federführung von Sam Lake haben einfallen lassen, sind die im Spiel verstreuten Manuskriptseiten. Die gehören zu einem Werk, an das sich dessen Autor Alan Wake nicht mehr erinnern kann, das aber offensichtlich die aktuellen Ereignisse um den Schreiberling herum beschreibt. Anders als die ebenfalls vorhandenen, aber nur wenig bis gar nicht handlungsrelevanten Sammelobjekte, wie etwa Thermoskannen, Dosenpyramiden oder TV-Sendungen, lassen Sie die vollgetippten Blätter tiefer in die Geschichte eintauchen und ermöglichen Ihnen so eine zusätzliche Portion Spannung und Grusel. Eifrige Zettelsammler finden auf fast jeder Manuskriptseite kleine Ausblicke auf bevorstehende Ereignisse. Solche Spoiler verderben aber keineswegs den Spielspaß – Sie wissen zwar mitunter, was Ihnen in einer bestimmten Situation bevorsteht, doch ist es genau dieses Wissen, das Ihnen die Nackenhaare erst recht nach oben richten wird. Stellen Sie sich vor, Sie halten das Ende eines Stromkabels in der Hand und wissen, dass Sie gleich einen Schlag bekommen werden – sind die Sekunden vorher nicht schier unerträglich und, verzeihen Sie uns den flachen Scherz, voll elektrisierender Spannung? Aber ganz bestimmt!

Allein für Handlung und Spannung verdient **Alan Wake** Topnoten, nur ist das für ein Spiel natürlich längst nicht ausreichend. Reduziert man diesen interaktiven Thriller auf seinen spielerischen Kern, schrumpft er zwar ordentlich zusammen, es bleibt aber ein durchaus solides Actionspiel übrig. Im Kampf gegen das von der Dunkelheit dargestellte Böse erweist sich der Schriftsteller dabei als erfreulich schlagkräftig. Diese Finsternis greift Sie nur selten direkt an, stattdessen ergreift das Dunkel Besitz von den Bewohnern Bright Falls' und hetzt sie Ihnen auf den Hals. Zu Ihrem Unglück liegt das idyllische Kleinstädtchen in einem überwiegend von Holzfällern und Jägern besiedelten Gebiet – Ihnen wird also unterwegs nicht nur ein Beil um die virtuellen Ohren fliegen. Sie antworten in der Regel mit Blei und Schrot, immer aber zuerst mit Licht – Besessene werden nämlich von der Dunkelheit in Form eines wabernden schwarzen Schleiers geschützt. Solange Sie diese dunkle Aura nicht vertreiben, sind Ihre konventionellen



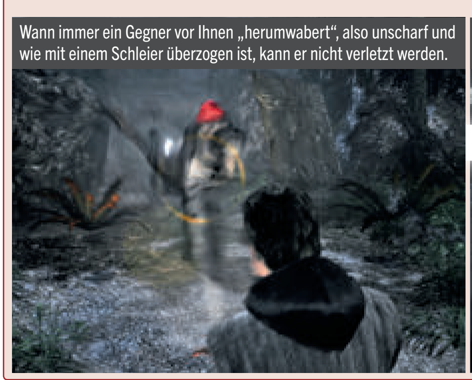
Die Vögel sind eine deutliche Hommage an Alfred Hitchcock. Andere Referenzen sind besser versteckt.

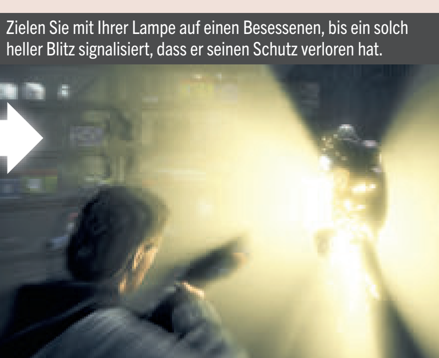


Die Autofahrten sind ein Überbleibsel aus dem ursprünglich geplanten Open-World-Konzept. Bei der übersensiblen KFZ-Steuerung sind wir froh, dass man sich von zu viel Offenheit verabschiedet hat.

SO WEHRT SICH EIN THRILLER-AUTOR

Alan Wakes Feinde lassen sich nicht einfach über den Haufen schießen – sofern Sie keine Leuchtpistole oder Blendgranate bei sich tragen, braucht es eine ruhige Hand, ein paar Kugeln und unbedingt eine Taschenlampe.


Wann immer ein Gegner vor Ihnen „herumwabert", also unscharf und wie mit einem Schleier überzogen ist, kann er nicht verletzt werden.


Zielen Sie mit Ihrer Lampe auf einen Besessenen, bis ein solch heller Blitz signalisiert, dass er seinen Schutz verloren hat.


Nachdem Sie Ihren Feind auf die beschriebene Weise geblitzdingst haben, reichen meist wenige Kugeln aus dem Revolver.

Waffen wirkungslos. Also: Mit der Taschenlampe draufhalten, bis es blitzt, und dann den Revolver schwingen! Signalfackeln, Leuchtpistole und Blendgranaten sorgen für etwas Variation beim Dunkelheit-Vertreiben. Alles in allem kommt **Alan Wake** mit einer interessanten Kampfmechanik daher, die sich anfangs äußerst frisch und innovativ anfühlt, sich vor allem aber in den actionreicheren letzten Kapiteln etwas abnutzt. Im Gefecht fällt zudem eines der Überbleibsel aus der schon vor fast zwei Jahren veröffentlichten Konsolenvorlage auf: eine (nicht abschaltbare) Zielhilfe, die automatisch nahe stehende Gegner fokussiert. Etwas in dieser Art braucht es wohl, da Alan aus Perspektive der dritten Person ohne Fadenkreuz nur sehr ungenau zu schießen vermag. Trotzdem fühlt sich diese Lösung für Maus-und Tastatur-Spieler unnötig bevormundend an. Auch die überdirekte Fahrzeugsteuerung mit der Tastatur ist nicht optimal gelungen, angesichts der wenigen Vehikelpassagen ist das jedoch relativ leicht zu verschmerzen. Kleiner Trost: Das Spiel unterstützt von Haus aus Xbox-360-Controller.

Dem kreativen, aber wenig komplexen Kampfsystem halten die Entwickler eine großzügige Portion Abwechslung entgegen: Sie bekommen es in angenehm variierenden Arealen unter anderem mit wild gewordenen Mähdreschern, Poltergeistern, Tornados und Vogelschwärmen zu tun. Falls Sie die Hitchcock-Referenz im vorangegangenen Satz entdeckt haben, dürften Sie sich auch über die vielen anderen, oft wenig versteckten Anspielungen freuen. Aufmerksame Beobachter finden im Spiel Huldigungen an **Twin Peaks**, die Werke von Stephen King, **Twilight Zone**, **Shining** und noch einige mehr.

Die Projektion von Gut und Böse auf Hell und Dunkel ist eine interessante Designentscheidung und das zentrale Element von **Alan Wake**. In den regelmäßig wiederkehrenden Tag-Abschnitten brauchen Sie um Ihren Protagonisten nicht zu fürchten – zumindest, sofern ihm nicht gerade das FBI auf den Fersen ist. Wann immer aber die Dunkelheit hereinbricht, sind Sie für jede Lichtquelle – und die meist damit verbundenen Kontrollpunkte – dankbar. Das Auge erfreut sich dabei nicht nur an den unzähligen, wenn auch nicht dynamischen Tag-Nacht-Wechseln, sondern auch an dem opulenten Einsatz von Nebel, der für ein herrlich surreales Ambiente sorgt. Auch die Weitsicht und die hoch aufgelösten PC-Texturen schmeicheln dem Sehorgan und machen **Alan Wake** optisch und technisch zu einem schicken Gesamtkunstwerk – trotz fehlender Direct-X-11-Funktionen. Ein paar Kleinigkeiten schmälern den positiven Eindruck dennoch: leichtes Tearing bei den Zwischensequenzen, ab und zu doppelte Konturen bei schnellen Drehungen und ein die dunkle Präsenz untermalender Unschärfeeffekt, an dem wir uns schnell sattsahen. Apropos Dunkelheit: Auch die deutsche Tonspur ist ziemlich finster – immerhin steht im Audiomenü aber auch die fantastische englische Tonspur zur Verfügung. Während vorab oft die in Aussicht gestellte, aber bereits in der Konzeptphase wieder verworfene offene Spielwelt kritisiert wurde, erkennen wir im Spiel sehr schnell: Linear ist gut – die Story würde sonst einfach nicht fesseln.

Den wenigen und verschmerzbaren Kritikpunkten stehen unzählige charmante Kleinigkeiten gegenüber, die das Spiel ebenso bemerkenswie empfehlenswert machen: Was stört schon die schlechte Kondition Wakes, wenn das Kampfsystem derart kreativ ist? Was sollen wir uns über den inflationären Einsatz von Zeitlupen mokieren, wenn doch Ambiente und Optik dafür ihresgleichen suchen? Warum über die vielen langsamen Passagen aufregen, wenn dafür die Geschichte auf solch einzigartige Weise vorgetragen wird? Einzig die lange Wartezeit auf die PC-Veröffentlichung hätte nicht sein müssen. Dank fairem Preismodell, stark verbesserter Technik, 3D- und Multimonitorunterstützung geht aber wohl selbst die in Ordnung. ❑


Hin und wieder überrascht Sie die Finsternis mit Zwischenbossen – hier ein besessener Mähdrescher.

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Ein Actionspiel, bei dem Action Nebensache ist."

Anfangs war ich hin- und hergerissen: Als Freund möglichst blei- und explosionsreicher Actiontitel waren mir etwas zu viele Pausen im Spiel, in denen die Handlung fortgeführt wurde. Als mich genau diese aber mehr und mehr in ihren Bann zog, legte sich irgendwo in mir ein Schalter um: Ich wollte nunmehr die Gefechte eiligst hinter mich bringen, um schnellstmöglich alles über die Story-Hintergründe zu erfahren! In **Alan Wake** zählt nicht die Action – wer auf Ballern mit einer Prise Horror aus ist, wird hiermit nicht glücklich. Wer sich aber mit einer toll erzählten Geschichte anfreunden kann, findet hier eine echte Perle.



1 Nach einem im wahrsten Sinne albtraumhaften Einstieg wird erst einmal zaghaft die Haupthandlung eingeleitet. Hallo, Familie Wake! Hallo, Bright Falls! Hallo, deutsche Synchro!



2 Das Abenteuer nimmt in Episode 2 gehörig an Fahrt auf. Nur einmal kommen wir kurzzeitig nicht weiter, weil wir „Zur nächsten Lampe rennen" erst spät als probates Mittel erkennen.



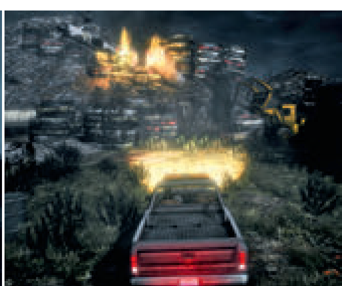
3 Nach einem storylastigen Einstieg in Kapitel 3 flüchtet unser Schriftsteller vor dem FBI – ohne Waffe, ohne Plan, dafür aber in herrlich beklemmender Atmosphäre!



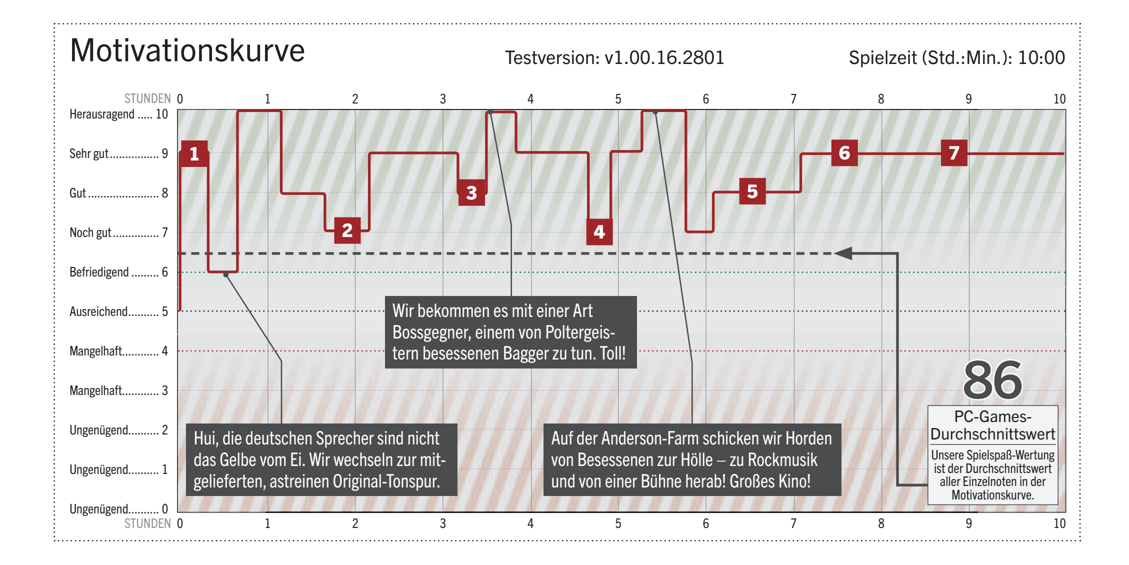
4 Wieder ist der Einstieg in die Episode eher lahm – immerhin lernen wir in der Klapse die Old Gods of Asgard kennen. Im Anschluss flüchten wir durch ein **Shining**-Gedächtnis-Labyrinth.



5 Wir kommen in Abschnitt 5 langsam dahinter, wie wir das alles aufhalten können. Wir müssen uns mit der „Lady des Lichts" treffen und am Damm eine Waffe gegen das Böse besorgen.



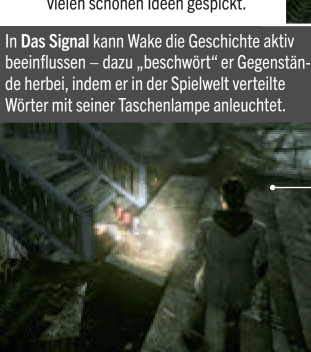
6 Die finnischen Entwickler kommen zum Ende noch mit ein paar schönen Ideen um die Ecke und lösen die Geschichte halbwegs nachvollziehbar auf – aber auch ein wenig schmerzhaft.



7 Was bei der zwei Jahre alten Konsolenfassung als Download-Inhalt extra bezahlt werden musste, ist hier bereits enthalten: Die zwei Zusatzepisoden **Das Signal** und **Der Schriftsteller** sind toll und mit vielen schönen Ideen gespickt.

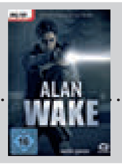


In **Das Signal** kann Wake die Geschichte aktiv beeinflussen – dazu „beschwört" er Gegenstände herbei, indem er in der Spielwelt verteilte Wörter mit seiner Taschenlampe anleuchtet.



ALAN WAKE

Ca. € 30,-
16. Februar 2012 (Steam)



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Remedy
Publisher: Nordic Games
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Steam (trifft auch auf die Box-Fassungen zu, nicht aber auf die Versionen von anderen Download-Anbietern)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Optisch macht Alan eine verdammt gute Figur – von seiner Konsolenvergangenheit ist wenig zu sehen. Vor allem Licht und Nebel gefallen!
Sound: Die deutsche Tonspur hat nur wenig lichte Momente – die ebenfalls enthaltene englische ist aber top!
Steuerung: Für ein Actionspiel in der dritten Person ziemlich gut, jedoch nervt die konsolige Zielhilfe.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikernprozessor mit 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 (512 MB)
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 2 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 oder Radeon HD 6850 (1 GB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren.
Alan Wake ist ein Mystery-Thriller, bei dem kaum Blut vergossen wird. Für empfindliche Gemüter sind eher die Schockelemente ungeeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine Steam-Fassung, die uns bereits vor Veröffentlichung zur Verfügung stand – mit allen damit verbundenen Nachteilen: So wurden während des Testzeitraums immer wieder Änderungen an den Menüs vorgenommen und auch die deutsche Sprachfassung enthielt nicht immer die passenden Bildschirmtexte. 3D-Modus und Multimonitorunterstützung konnten nicht zufriedenstellend überprüft werden. Inhaltlich war das Spiel aber vollständig und frei von technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartige Erzählweise, spannende, wendungsreiche Handlung
- ➕ Interessante Kampfmechanik
- ➕ Technisch beeindruckende Umsetzung für den PC
- ➕ Tolles Gesamtkunstwerk mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➖ Konsolenüberbleibsel: Zielhilfe, unnütze Sammelobjekte, Tearing, maue Fahrzeugsteuerung
- ➖ Schnelles Sattsehen an Zeitlupen- und Unschärfeeffekten
- ➖ Gefechte nutzen sich schnell ab

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**



Knarren kleineren Kalibers lassen sich kombinieren und gleichzeitig abfeuern. Schrotflinten und Sturmgewehre kann Jackie aber nur beidhändig bedienen.

The Darkness 2

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Von: Toni Opl

Mafia-Killer Jackie Estacado ist zurück. Und mit ihm die Finsternis! Beide suchen nun auch den PC heim.

Ein Luxus-Menü, teurer Wein und zum Nachtisch zwei hübsche Blondinen – eigentlich sollte das ein ganz besonderer Abend für Jackie Estacado werden. Doch als Kopf der New Yorker Mafia und Träger eines dämonischen Fluchs hat man eben nicht nur Freunde. Und so kommt es, dass Sie den Mädels noch nicht einmal ausgiebig auf die Brüste starren können. Eine Horde schwer bewaffneter Gangster legt das Nobelrestaurant, das Jackie gleich zu Spielbeginn betritt, innerhalb weniger Minuten in Schutt und Asche. Der Protagonist wird schwer verletzt und überlebt ein weiteres Mal nur dank der Finsternis.

Jackie wer? Die Finsternis? Wir erinnern uns: Im Vorgänger, der anno 2007 nur für Xbox 360 und PlayStation 3 erschienen ist, landet der Mafia-Killer auf der Abschussliste seines Onkels, dem mächtigen New Yorker Paten Paulie Franchetti. „Onkel Paulie" hetzt seine schießwütigen Handlanger auf Jackie, welcher den Anschlag nur überlebt, weil an jenem schicksalhaften Tag erstmals die Finsternis aus ihm herausbricht – ein Fluch, der seine Familie schon seit Generationen heimsucht. Jackie macht daraufhin selbst Jagd auf den verfeindeten Clan, muss dann aber trotz seiner übermenschlichen Kräfte hilflos mit ansehen, wie seine Freundin Jenny brutal hingerichtet wird.

The Darkness 2 setzt zwei Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers mit dem eingangs beschriebenen Dinner-Desaster ein. Jackie, der die Finsternis lange Zeit unterdrücken konnte, bleibt nichts anderes übrig, als dem Dämon erneut die Kontrolle über seinen Körper zu überlassen. Dieser hegt nämlich größtes Interesse daran, dass sein Wirt nicht stirbt, und verleiht seinem Träger noch weitere übernatürliche Kräfte: Jackie wachsen zwei blutrünstige Schlangen aus dem Rücken, die Sie getrennt voneinander steuern. Mit dem linken Tentakel greifen und werfen Sie Gegner und Objekte, der rechte dient als Nahkampfwaffe – eine klare Verbesserung gegenüber der umständlichen Steuerung des Konsolen-Vorgängers.

Tatkräftige Unterstützung erhalten Sie außerdem von einem kleinen, fiesen Finsterling, der sich todesmutig auf Gegner stürzt, diese ablenkt und damit oft auch das Feindfeuer komplett auf sich zieht. Dieser Aspekt ist ebenfalls besser gelöst als in Teil 1, wo Sie noch mehrere der fiesen Gnome beschwören konnten. Der kleine Kerl, der Jackie im Spiel liebevoll „Äffchen" nennt, hat nun Persönlichkeit und einen ganz eigenen, wenn auch sehr kranken Charakter. Er rülpst, furzt und pinkelt mit Vorliebe auf tote Gegner. An zwei Stellen im Spiel schlüpfen Sie sogar selbst in die schrumpelige Haut des Finsterlings, um Jackie aus scheinbar ausweglosen Situationen herauszuboxen.



Immer wieder taucht Jackies ermordete Freundin Jenny auf. Ist sie wirklich noch zu retten oder doch nur ein Hirngespinst, verursacht vom Finsternis-Dämon?



Wenn Sie im Licht stehen, wird das Bild immer heller – bis hin zu einem krassen Blendeffekt. Auf die Finsternis-Fähigkeiten können Sie dann nicht zugreifen.



Den Finsterling dürfen Sie später auch auf Gegner schleudern. Der Zwerg springt den Feinden ins Genick, lenkt sie ab und schaltet sie teilweise auch selbst aus.

Sämtliche Superkräfte stehen Ihnen aber nur zur Verfügung, solange Sie sich im Dunkeln aufhalten. Treten Sie in grelles Scheinwerferlicht, zieht sich die Finsternis blitzschnell zurück. Dann können Sie sich nur noch mit Schusswaffen verteidigen und sind deutlich anfälliger gegen die blauen Bohnen Ihrer Widersacher. Man ist als Spieler also immer darauf erpicht, alle Lichtquellen zu zerstören. Das gestaltet sich allerdings gar nicht so einfach, da Ihnen die Entwickler auch „kugelsichere" Lampen vorsetzen, die entweder gar nicht auszuknipsen oder an einen meist etwas abseits stehenden Generator angeschlossen sind. Nur durch das meist lächerlich einfache Auffinden und Zerstören der Generatoren lassen sich besagte Lichter ausschalten. Diese Pseudo-Rätsel wirken albern und aufgesetzt.

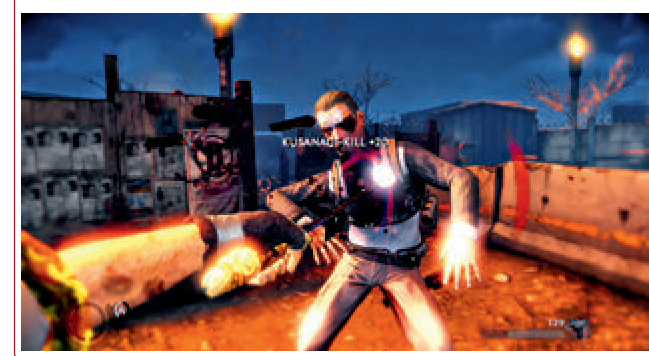
Weitaus glaubwürdiger ist die Möglichkeit, Jackies Fähigkeiten im Laufe des Spiels zu verbessern und zu erweitern. Neben besseren Waffen-Skills wie „Schnelleres Nachladen" oder „Mehr Munition" sind auch neue Dämonenkräfte im Angebot. So hetzen Sie später beispielsweise einen betäubenden Mückenschwarm auf die Gegner, kanalisieren die Finsternis für mehr Feuerkraft auf Ihre Schießprügel oder werfen mit alles verschlingenden schwarzen Löchern um sich. Schlecht gelöst: Der Talentbaum mit den freigeschalteten Fähigkeiten und den dafür benötigten Tastenbelegungen lässt sich nur an den Upgrade-Punkten, nicht aber im Pausenmenü einsehen. Sie sollten sich neu freigeschaltete Skills also immer gleich gut einprägen.

Wer hat es in Teil 2 eigentlich auf Jackie Estacado abgesehen? Eine okkulte Vereinigung namens „Die Bruderschaft" will den Mafiosi seiner finsteren Kräfte berauben und diese für eigene, vermutlich nicht wohltätige Zwecke nutzen. Die Jagd nach diesen Burschen führt den Spieler nicht nur durch Schauplätze wie Hinterhöfe, U-Bahn-Tunnel, Lagerhallen und Jackies Prunkvilla, sondern auch durch zahlreiche alptraumhafte Irrenhaus-Sequenzen. Zudem erleben Sie immer wieder Halluzinationen, in denen Jackies tote Freundin Jenny auftaucht. Mit zunehmender Spielzeit scheinen Realität und Wahnvorstellung mit-

BLUTRACHE: DER KOOP-MODUS

Zusätzlich zur Einzelspieler-Kampagne bietet **The Darkness 2** den sogenannten Blutrache-Modus, den Sie wahlweise allein offline oder mit bis zu drei weiteren Spielern online bestreiten können. Hier schlüpfen Sie nicht in die Haut von Mafia-Boss Jackie, sondern übernehmen die Kontrolle über einen von vier schrägen Gangster-Vögeln, die jeweils mit einer individuellen Waffe und abgeschwächten, aber ebenfalls ausbaubaren Finsternis-Kräften ausgestattet sind. Der Blutrache-Modus gliedert sich in zwei Varianten. Der Menüpunkt „Kampagne" bietet acht zusammenhängende Missionen, deren Story parallel zur Haupthandlung des Spiels verläuft. Sie erledigen hier Aufträge auf Nebenschauplätzen, die im Solo-Abenteuer zwar angesprochen, aber nicht gezeigt werden. Unter „Abschussliste" erwartet Sie eine Reihe von Einzelmissionen, die thematisch ebenfalls an das Hauptspiel angelehnt sind. Einige davon sind im Alleingang nicht spielbar und deshalb auf den Online-Modus beschränkt.

Unser Fazit: Blutrache stellt gerade wegen der eigenen Mini-Kampagne eine tolle Ergänzung zur Haupthandlung dar. Die Missionen ähneln sich zwar alle, der Wiederspielwert ist aufgrund der vier unterschiedlich ausgerüsteten Charaktere samt eigenem Talentbaum entsprechend hoch. Und der finale Bosskampf ist sogar eine ganze Ecke cooler als der letzte Showdown im Einzelspieler-Modus.



THE DARKNESS 2: FÜR DEN DEUTSCHEN MARKT „ÜBERARBEITET“ …

Die deutsche Fassung musste für eine USK-Freigabe stark gekürzt werden. Das betrifft folgende Aspekte:

Schwarzseher

In den teilweise sehr brutalen Zwischensequenzen spritzt zwar reichlich digitales Ketchup, die Körper der Gegner bleiben aber unversehrt. Das ist jetzt noch kein Atmosphäre-Beinbruch, aber eine Cutscene am Ende des Friedhof-Levels in der zweiten Spielhälfte hat es dafür richtig krass erwischt. Anstatt die Szene nur zu entschärfen, hat man sich hier für eine etwa 15-sekündige Schwarzblende entschieden. Während Sie also im Hintergrund Geräusche hören, die direkt aus einem Schlachthof kommen könnten, sehen Sie … einen schwarzen Bildschirm!

Atmosphäre-Störfaktor: stark

Arm ab? Arm dran!

Das Abtrennen von Gliedmaßen ist in der deutschen Version nicht möglich. Schadenstexturen (Verletzungen) werden überhaupt nicht angezeigt.

Atmosphäre-Störfaktor: stark

Leichenstarre

Das Ragdoll-System wurde komplett deaktiviert. Erledigte Gegner bleiben kurz starr in der Position liegen, in der sie auf dem Boden aufschlagen, und verschwinden dann. Sie können nicht gepackt und herumgeworfen werden.

Atmosphäre-Störfaktor: mittel

Reiß dich zusammen!

Die brutalen Hinrichtungen, bei denen Jackie seine Opfer in zwei Hälften reißt, wurden extrem entschärft. Die Animation ist zwar identisch, die Körper der Gegner bleiben aber unversehrt (Bild rechts) und werden am Ende nur weggeschleudert. Zahlreiche andere Hinrichtungsarten der englischen Version, bei denen die Körper der Gegner unter anderem von den Tentakeln durchbohrt werden, sind ganz entfernt worden.

Atmosphäre-Störfaktor: mittel

Keine Sex

Am Anfang des Bordell-Levels kann man teilweise durch die offenen Türen spitzen und in den Schlafzimmern sogar Dirnen bei der Arbeit beobachten. Allerdings nicht in der deutschen Version: Hier hat man ein kopulierendes sowie ein Fellatio ausübendes Paar einfach entfernt, das Gestöhne aber dringelassen.

Atmosphäre-Störfaktor: gering

Kein „An-die-Wand-Nageln“

Das Pfählen von Gegnern mit spitzen Gegenständen wie Eisenstangen oder Billard-Queues wird zwar mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt, die Wurfgeschosse bleiben aber nicht in den Gegnern und die Gegner nicht in den Wänden stecken.

Atmosphäre-Störfaktor: gering

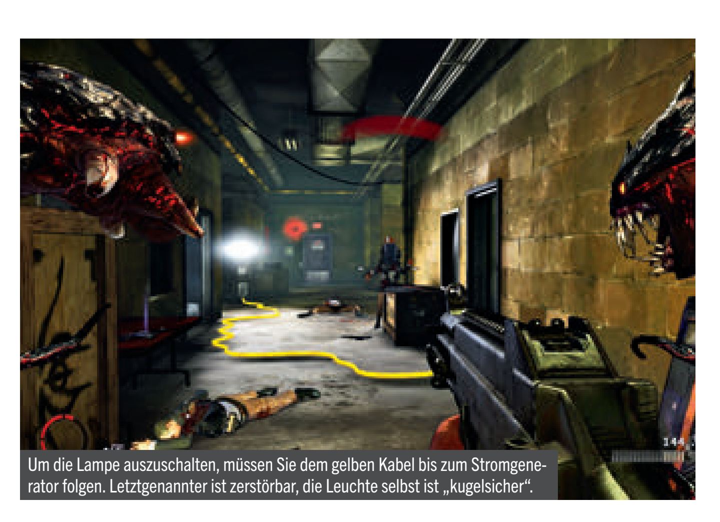
Bei toten Gegnern fehlen Schadenstexturen, Ragdoll- und Verstümmelungseffekte.



Die Tentakel reißen an den Beinen, aber der Körper bleibt ganz.

einander zu verschmelzen – ein cooler Story-Schachzug! **The Darkness 2** bietet darüber hinaus reichlich schwarzen Humor und deftige Sprüche, die auch in der deutschen Synchro noch einigermaßen gut rüberkommen. Dennoch vermochte uns die Geschichte – speziell die tragische Romanze zwischen Jackie und Jenny – nicht so zu packen wie im Vorgänger. Auf Gruseloder gar Schockmomente wartet man vergebens und das dezent enttäuschende, offene Ende lässt zahlreiche Fragen unbeantwortet.

Der Nachfolger spielt sich dafür wesentlich runder als der Vorgänger, der vor allem mit einer hakeligen Steuerung zu kämpfen hatte. Das Kombinieren von Schusswaffen und Machtkräften geht intuitiv von der Hand, das Zielsystem ist präzise – egal ob Sie auf eine Maus-Tastatur-Kombination setzen oder lieber ein Gamepad anschließen. Zwar könnte sich die Spielfigur noch etwas flinker bewegen, aber auf schnelle Reflexe oder taktisches Vorgehen ist der Titel ohnehin nicht ausgelegt. Die Gegner, die mit zunehmender Spieldauer immer stärker werden und besser ausgerüstet sind, verschanzen sich zwar ab und an oder wechseln die Deckung, stürmen aber oft auch einfach blindlings auf Jackie zu. Etwas einfallslos wirken leider nicht nur einige der Schauplätze, sondern auch drei der vier Bosskämpfe, in denen man Ihnen lediglich Gegner vorsetzt, die sich dauernd durch die Gegend teleportieren. Hier wurde Potenzial verschenkt. ❑

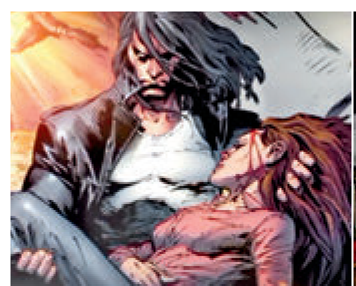

Um die Lampe auszuschalten, müssen Sie dem gelben Kabel bis zum Stromgenerator folgen. Letztgenannter ist zerstörbar, die Leuchte selbst ist „kugelsicher“.

MEINE MEINUNG | *Toni Opl*



„Schwächere Story, aber besseres Gameplay als in Teil 1!“

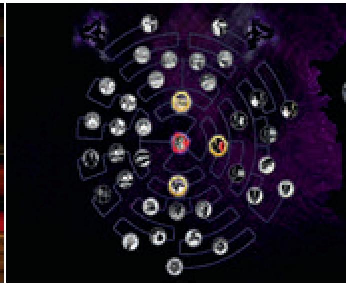
Ich bin beileibe kein Splatter-Fanatiker und behaupte auch nicht, dass zensierte Spiele immer schlechter sind als das Uncut-Original. Im Falle von **The Darkness 2** ergeben sich aus den Schnitten aber große visuelle und kleinere spielerische Ungereimtheiten, die dem Titel doch einiges an Atmosphäre rauben. Es wird im Spiel ständig davon geredet, wie abgrundtief böse und zerstörerisch die Finsternis ist. Da gehören dann brutale Szenen eben auch dazu! Davon abgesehen spielt sich Jackies zweites Abenteuer viel runder und geschmeidiger als der Vorgänger. Der neue Comic-Look steht dem Titel meiner Meinung nach hervorragend. Nur die seichte Story, die hat mich emotional längst nicht mehr so gepackt wie noch im Vorgänger.



1 Praktisch: Zu Beginn des Spiels lässt eine Rückblende die Geschehnisse des Konsolen-exklusiven Vorgängers Revue passieren und stimmt Sie auf das Abenteuer ein.

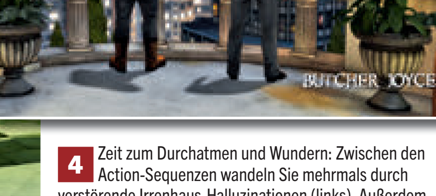


2 Nach kurzer Eingewöhnungsphase haben wir Jackies Fähigkeiten voll im Griff. Geschickt kombinieren wir die Finsternis-Kräfte mit den Schusswaffen und fühlen uns (über-)mächtig.

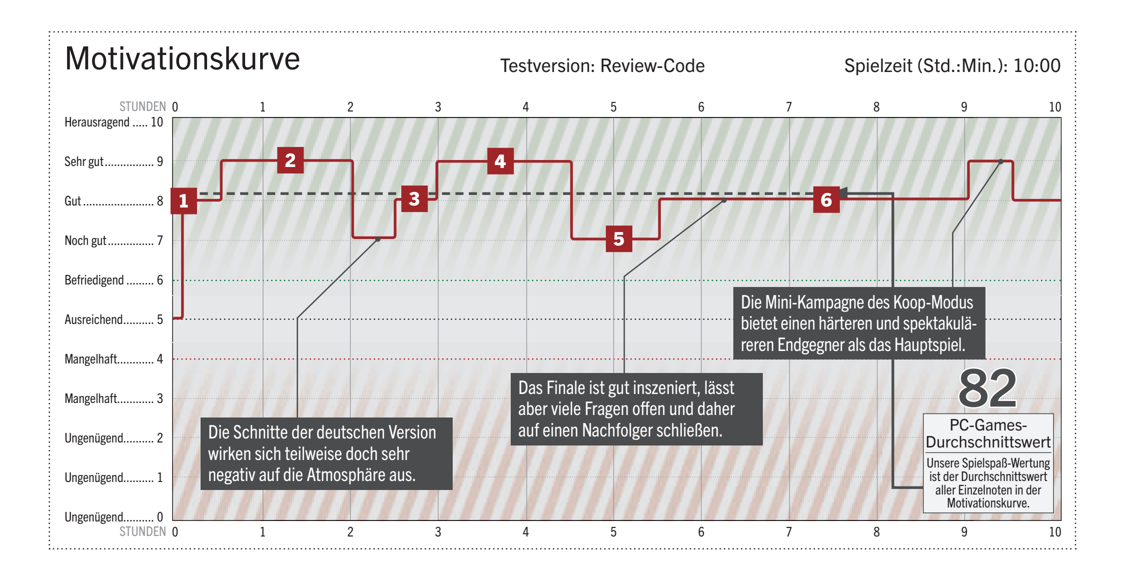


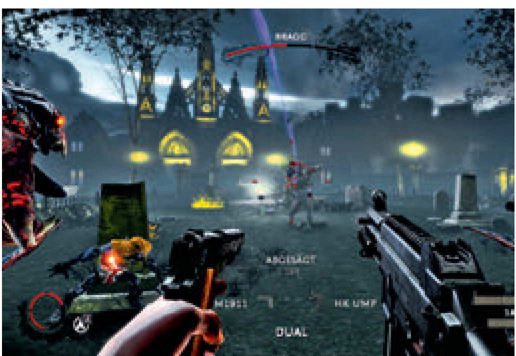
3 Der Talentbaum bietet viele Möglichkeiten, um Jackies Fähigkeiten auszubauen. Neue Kräfte sind mit Bedacht zu wählen, da Sie in einem Durchgang nicht alle Upgrades erwerben können.





4 Zeit zum Durchatmen und Wundern: Zwischen den Action-Sequenzen wandeln Sie mehrmals durch verstörende Irrenhaus-Halluzinationen (links). Außerdem dürfen Sie gelegentlich das riesige Penthouse-Apartement des Mafia-Bosses frei erkunden. Es lohnt sich, mal mit Jackies schrägen Handlangern zu plaudern.





5 Die vier Boss-Fights wirken etwas uninspiriert. Kämpft man im ersten Showdown noch gegen einen Typen im Abrissbagger, so stehen einem später nur noch herumteleportierende Okkultisten gegenüber. Das finale Duell mit dem Obermotz der Bruderschaft enttäuscht ebenfalls.



6 Nach der doch relativ kurzen Solo-Kampagne vergnügen wir uns im Koop-Modus mit vier ganz neuen Charakteren, die ebenfalls über abgeschwächte Finsternis-Kräfte verfügen und zudem eine ganz individuelle Waffe (Samurai-Schwert, magische Schrotflinte, Zauberstab, Axt) tragen.

THE DARKNESS 2

Ca. € 50,-
10. Februar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Digital Extremes
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch, Englisch (wählbar)
Kopierschutz: Steam-Authentifizierung (einmalige Internetverbindung nötig)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kunterbunter, detailreicher und flüssiger Comic-Look mit leichtem Cel-Shading-Effekt
Sound: Gute, aber nicht lippensynchrone deutsche Sprecher. Im englischen O-Ton leiht Sänger Mike Patton (Faith No More) der Finsternis seine Stimme.
Steuerung: Sowohl mit Maus/Tastatur wie auch mit Gamepad einwandfrei

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus mit vier wählbaren Charakteren, Mini-Kampagne und zahlreichen Einzelmissionen (siehe Infokasten auf S. 89)
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 2GHz/AMD Athlon 64 X2 4200+, 1.5 GB RAM, GeForce 8600/Radeon HD 2600
Empfehlenswert: 2.4 GHz Quad Core, 2 GB RAM, GeForce 9800 GTX

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Aufgrund der ausufernden Gewaltdarstellung wurde die deutsche Version stark geschnitten (siehe Infokasten auf der linken Seite). Unverändert übernommen hat man nur die teils heftigen Blutspritzer und -Fontänen, die speziell in den Zwischensequenzen zu sehen sind. Auch die geschnittene Fassung gehört daher keinesfalls in die Hände von Kindern und Jugendlichen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach einer problemlosen Installation lief unsere Testversion fehlerfrei. Es gab weder Bugs noch Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Im Vergleich zum Konsolen-Vorgänger sinnvolle Gameplay-Änderungen
- ➕ Sehr gute Inszenierung mit dichter Atmosphäre und cooler Optik
- ➕ Schwarzer Humor, derbe Sprüche (Tipp: O-Ton im Menü aktivieren!)
- ➕ Unterhaltsamer Koop-Modus mit guter Mini-Kampagne
- ➖ Deutsche Version für die USK-Freigabe stark zensiert
- ➖ Handlung insgesamt etwas schwächer als die des Vorgängers
- ➖ Mittelprächtige Gegner-KI
- ➖ Dezent einfallslose Bosskämpfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Die Einheiten sind wahnsinnig detailliert, **King Arthur 2** sieht allgemein sehr gut aus – auf Kosten einer flüssigen Performance!

Die richtige Truppenformation kann den Sieg ausmachen. Hier stürmt unsere Kavallerie in Keilaufstellung auf die schwere Infanterie des Feindes zu.

King Arthur 2

Von: Viktor Eippert

King Arthur 2 stellt den ersten Teil in den Schatten, stolpert dabei aber über seine eigene Engine.

Südengland war geeint, die Ritter der Tafelrunde versammelt und der Heilige Gral geborgen. Am Ende von **King Arthur** hatte man alles erreicht, um die sagenumwobene Arthus-Saga zu einem glücklichen Ende zu führen. Doch wie so oft sollte der Frieden nicht lange währen. In **King Arthur 2** erleidet König Arthus auf mysteriöse Weise eine magische Wunde, die nicht mehr heilt und ihm zunehmend die Lebenskraft entzieht. Ohne Führer – und bedroht von einer Dämoneninvasion – verfällt das Reich daraufhin in Chaos und die Ritter der Tafelrunde verstreuen sich in alle Himmelsrichtungen. Sie fangen also wieder komplett bei null an und stehen vor der Aufgabe, als Arthus' Sohn William Pendragon das Reich wieder aufzubauen und ein Heilmittel für den im Sterben liegenden Papa zu finden.

Sie merken schon: Anders als in den meisten Strategietiteln spielt die Handlung in **King Arthur 2** eine wichtige Rolle. Der aus **Total War** bekannte Mix aus rundenbasierter Verwaltung des Reiches und Echtzeitschlachten nimmt zwar immer noch einen wesentlichen Bestandteil ein. Doch ebenso entscheidend sind die ausgeprägten Rollenspielaspekte, die im Vergleich zum Vorgänger sogar noch weiter an Bedeutung gewonnen haben. Denn anders als in Segas Vorbild dirigieren Sie nicht nur Ihre Armeen rundenweise über die schicke Strategiekarte und erobern nach und nach neue Provinzen für Ihr wachsendes Imperium. Sondern Sie verbringen auch sehr viel Zeit mit der Lösung von Quests. Diese erinnern an Textabenteuer oder Pen&Paper-Rollenspiele: Sie klicken sich durch Abenteuergeschichten, fällen kniffige Entscheidungen und bangen jedes Mal aufs Neue um die daraus resultierenden Konsequenzen. Das klingt langweiliger, als es tatsächlich ist, denn die Texte sind richtig spannend und abwechslungsreich geschrieben. Selbst ein paar Rätsel haben die Autoren eingebaut. Eine deutliche Weiterentwicklung zum Vorgänger bieten die professionellen, englischen Sprecher. Im Gegensatz zum ersten **King Arthur** sind alle handlungsrelevanten Quests vollvertont. Und das ausgesprochen gut! Insbesondere der markante Erzähler baut eine derart dichte Fantasy-Stimmung auf, die man in dieser Qualität nur aus guten Hörbüchern kennt.

Der rundenbasierte Spielablauf ist erneut in Jahreszeiten unterteilt. Im Frühling, Sommer und Herbst

DAS MYSTERIUM DER DEUTSCHEN VERSION

Zum Verkaufsstart herrschte viel Verwirrung um die deutsche Version. Denn entgegen der Angabe vieler Händler ist King Arthur 2 nicht komplett auf Deutsch.



Handbuch und Verpackung von **King Arthur 2** sind zwar auf Deutsch, das Spiel selbst jedoch nicht. In der von uns getesteten Verkaufsfassung, die seit dem 27. Januar so auch im Handel ist, waren sowohl Sprache als auch Text englisch. Bei der (sehr guten) Sprachausgabe wird das auch weiterhin so bleiben. Die deutschen Texte sollen laut Paradox hingegen per Patch folgen. Wer des Englischen nicht mächtig ist, sollte daher mit dem Kauf warten. Zu Redaktionsschluss lag uns keine Information seitens Paradox vor, zu welchem Datum genau der Sprach-Patch erscheinen soll.

DIE ECHTZEITSCHLACHTEN IM DETAIL

Die Echtzeitschlachten nehmen einen wichtigen Teil in King Arthur 2 ein. Wir fassen daher alles Wichtige für Sie zusammen.

SO FUNKTIONIERT DAS INTERFACE



Einstellungen: Hinter dem Auge verbergen sich erweiterte Einstellungen, etwa die Option, verdeckte Einheiten als Silhouette anzuzeigen.

Magieschild: Beide Armeen werden von einem Magieschild beschützt, der feindliche Zauber auf Kosten von Schildenergie abfängt.

Wettereinfluss: Das Wetter spielt eine wichtige Rolle für Sichtweite und Kampfleistung der Truppen.

Einflussbereich: Der blaue Kreis zeigt den Bereich, in dem Truppen einen Bonus durch den Helden erhalten.

Truppenübersicht: Die Bildchen repräsentieren Ihre Bataillone. Hier sehen Sie Truppenstärke und Erfahrungsstufe der Trupps.

Spezialfähigkeiten: An dieser Stelle finden Sie Spezialfähigkeiten wie Heldenzauber oder aktivierbare Boni.

Minikarte: Auf der Karte sehen Sie auf einen Blick, welche Einheiten und Monumente sich wo befinden.

KURZ UND BÜNDIG: DAS MACHT DIE SCHLACHTEN IN KING ARTHUR 2 AUS



+ Die neuen Flugeinheiten eröffnen taktisch wertvolle Möglichkeiten. Sie genießen starke Vorteile gegen Nahkämpfer, sind aber anfällig für Beschuss.
+ Auf dem Schlachtfeld verstreute Monumente gewähren spezielle Vorteile und Zauber, sobald sie von eigenen Truppen erobert werden.
+ Helden kämpfen direkt mit und gebieten über mächtige Zaubersprüche, die Feinde reihenweise erledigen. Dank Magieschild bleibt die Sache aber fair.
+ Sowohl Terrain als auch Wetter beeinflussen die Schlacht. Bogenschützen können bei Sturm beispielsweise nicht schießen.



– Obwohl die Gegner-KI über weite Strecken ordentlich agiert, hat sie manchmal auch Totalaussetzer und stellt sich an wie eine doofe Nuss.
– In Belagerungsschlachten führt nur ein einziges Tor hinter die Stadtmauer. Belagerungswaffen oder Leiterträger gibt es nicht. Das führt zu riesigen Einheitentrauben am Tor und nimmt der Schlacht den taktischen Anspruch.
– Wie schon im Vorgänger ist die Kamerabedienung ziemlich vermurkst. Den Kamerawinkel zu ändern, gestaltet sich furchtbar umständlich. Gleiches gilt für die Navigation über die Schlachtkarte per Maus.

agieren Sie mit Ihren Armeen auf der Landkarte, während der Winter zum Ausbau der Provinzen dient. Das Wirtschaftssystem wurde allerdings abgespeckt. Als einzige Ressource dient nunmehr Gold – Nahrung wurde ersatzlos gestrichen. Die Goldmünzen erhalten Sie nicht mehr durch Steuereinnahmen aus den Provinzen, sondern durch Kämpfe, Quests und den Verkauf gefundener Artefakte. Das bringt gleich zwei Probleme mit sich: Zum einen verliert ein großes Reich dadurch deutlich an Wert, da man wegen der fehlenden Steuereinnahmen keinen unmittelbaren Vorteil aus der Menge an Provinzen zieht. Zum anderen kann es so passieren, dass Sie sich unerwartet in den Bankrott manövrieren. Denn die Schlachten kosten viele Soldaten, die wiederum teuer im Nachschub sind. Folgen unerwartet viele kampfbasierte Quests aufeinander, nachdem Sie zuvor nichts ahnend in den Aufbau Ihres Reiches oder diplomatische Beziehungen investierten, hilft meist nur die Ladefunktion.

Ebenfalls dem Rotstift zum Opfer gefallen: die Tafelrunde. Die Auswirkungen dieser Vereinfachung halten sich aber in Grenzen. Ritter dürfen immer noch verheiratet und als Lehnsherr für Provinzen etabliert werden. Lediglich auf die Treue der Rittersleute müssen Sie nicht mehr achten. Ärgerlich ist hingegen die Beschränkung der gleichzeitig verfügbaren Armeen. In **King Arthur 2** dürfen Sie Ihr Heer nicht frei auf verschiedene Armeen aufteilen. Erst wenn die Handlung weit genug fortschreitet, dürfen (insgesamt bis zu zwei) weitere Armeen zeitgleich kommandiert werden.

Ausgefochten werden die Schlachten in Echtzeit und erinnern sowohl inszenatorisch als auch spielmechanisch an die **Total War**-Reihe. Auf den Schlachtfeldern Britanniens treffen riesige Armeen von Tausenden Soldaten aufeinander,


Auf der hübschen Strategiekarte erhalten Sie einen Überblick über Ihr Reich und derzeit vorhandene Quests (in Form der leuchtenden Schriftrollen).

die allesamt einzeln animiert und unglaublich detailliert gestaltet sind. Besonders die mit leuchtenden Runen und verspielten Schnörkeln verzierten Rüstungen der hochstufigen Einheiten haben uns in Staunen versetzt. Fantasy-Flair pur! Doch die schicke Grafik hat ihren Preis. Und der ist enorm. Denn **King Arthur 2** hat mit massiven Performanceeinbrüchen zu kämpfen. Nicht mal Rechner mit absoluter Spitzenhardware sind in der Lage, die Massenschlachten ruckelfrei auf maximalen Grafikeinstellungen darzustellen.

Sehr schön ist dagegen, dass die Entwickler das im Vorgänger noch unausgereifte Kräfteverhältnis von Einheiten und Magie überarbeitet haben. Bogenschützen sind nunmehr nicht völlig übermächtig. Gleiches gilt für Heldenzauber, was an zwei sinnvollen Neuerungen liegt: Einerseits treten Zaubersprüche nicht sofort in Kraft; der zaubernde Held braucht einige Momente, um den Spruch zu sprechen. Zum anderen verfügen beide Armeen über einen Magieschild. Dieser fängt Feindzauber ab, verliert bei jedem Treffer aber an Schildstärke. Um kein leichtes Ziel für feindliche Feuerbälle abzugeben, müssen Sie den Schild daher regelmäßig mit entsprechenden Zaubern und Fähigkeiten stärken. Weitere Details zu den Echtzeitschlachten entnehmen Sie dem Kasten auf Seite 93.

Sofern Neocore Games die technischen Probleme in den Griff bekommt, ist **King Arthur 2** eine schöne Fantasy-Alternative zu den **Total War**-Spielen. Gerade im direkten Vergleich zum Erstling hat sich Teil 2 deutlich weiterentwickelt. Anfänger werden besser eingeführt, das Balancing wurde merklich verbessert, die Handlung ist interessant und die Textabenteuer versprühen den Charme eines hochwertigen Fantasy-Romans in Hörbuchform. ❑



Optisch geben die textbasierten Quests nicht viel her, doch atmosphärisch sind sie wirklich top.

Wie es sich für zünftige Fantasy gehört, treffen Sie in **King Arthur 2** auf Riesen, Drachen, Zauberwesen und andere Fantasiekreaturen.

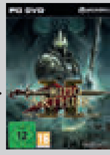
MEINE MEINUNG |
Viktor Eippert



„Tolles Revival des Textabenteuers!"

Wer hätte ausgerechnet in einer Strategiereihe mit einer Rückkehr der Textabenteuer gerechnet? Allein für das tolle Feeling während der Quests, die mich sofort an viele schöne Pen&Paper-Rollenspielrunden erinnerten, verdienen die Verantwortlichen meinen Respekt. Umso mehr ärgere ich mich über die Schlamperei, die sich die Entwickler bei der Technik leisten! Was bringen mir die schick inszenierten Echtzeitgefechte, wenn ich sie vor lauter Geruckel nicht genießen kann? Immerhin sind Paradox-Spiele für ihren guten Patch-Support bekannt. Die Devise lautet also: abwarten und auf Linderung hoffen.

KING ARTHUR 2 – THE ROLEPLAYING WARGAME



Ca. € 40,-
27. Januar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Paradox Interactive/Deep Silver
Sprache: Siehe Kasten zu Beginn
Kopierschutz: Einmalige Aktivierung auf Steam per CD-Key

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: King Arthur 2 sieht insgesamt sehr gut aus. Die schöne Strategiekarte überzeugt und die Einheitenmodelle sind eine richtige Augenweide.
Sound: Das Schlachtengetöse könnte intensiver sein, die mittelalterliche Musik ist dagegen schön stimmungsvoll.
Steuerung: Truppenaufwertungen sind sehr fummelig, die Kamera in den Schlachten ein absoluter Graus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

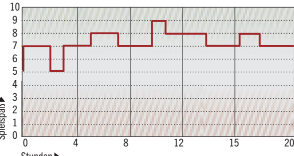
Minimum: Zweikern-CPU mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce GTX 260 (512 MB)/ Radeon HD 4870 (512 MB)
Empfehlenswert: Vierkern-CPU mit 3,2 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 580 (1.5 GB)/Radeon HD 6970 (2 GB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Gefallene Soldaten bleiben in den Schlachten liegen, Sterbeanimationen und Bluteffekte gibt es, man befindet sich aber meist so weit weg vom Geschehen, dass man sie nicht sieht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steamversion v1.1.05
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Bei der getesteten Version traten keine Bugs und Abstürze auf. Dafür hatten wir mit starken Performanceeinbrüchen zu kämpfen, was uns dazu zwang, die Grafikeinstellung herabzusetzen, was **King Arthur 2** einige Wertungspunkte kostet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll inszenierte Echtzeitschlachten
- ➕ Wunderbar atmosphärische, gut geschriebene Textabenteuer
- ➕ Sehr guter Erzähler
- ➕ Ausgezeichnetes Einheitendesign
- ➕ Helden sowie Einheiten mit Stufenaufstieg und speziellen Fähigkeiten
- ➖ Starke Performanceprobleme
- ➖ Vereinfachtes Wirtschaftssystem
- ➖ Beschränkung auf maximal drei Armeen gleichzeitig
- ➖ Miese Kamerasteuerung in den Echtzeitgefechten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Dynamisch, befriedigend und spitze animiert – **Reckonings** schnelle, auf Kombos basierende Kämpfe fühlen sich einfach fabelhaft an.

Kingdoms of Amalur: Reckoning



Von: Viktor Eippert

Reckoning vermischt Hack & Slay mit Rollenspiel – und das mit Erfolg!

Eine neue Marke auf dem Spielemarkt zu etablieren ist immer ein schwieriges Unterfangen – vor allem, wenn Fortsetzungen erfolgreicher Spieleserien den Markt dominieren. Mit **Kingdoms of Amalur** wollen Publisher EA und Entwickler Big Huge Games aber genau diesen Schritt wagen und eine neue Marke salonfähig machen. **Kingdoms of Amalur: Reckoning** soll dabei nur der erste Ableger in der Fantasy-Welt Amalur sein. Man plant bereits jetzt einen zweiten Teil sowie ein Online-Rollenspiel im gleichen Universum. Neue Marken sind grundsätzlich immer etwas Spannendes, doch die entscheidende Frage ist doch: Ist **Kingdoms of Amalur** auch eine coole Marke, eine wertvolle Bereicherung für das Spieleangebot?

Letzten Monat verpasste die PC-Testversion von **Reckoning** leider knapp unseren Redaktionsschluss. Inzwischen haben wir das RPG-Ungetüm am PC durchgespielt und der Eindruck, den wir anhand des ausführlichen Vortests in der letzten Ausgabe gewonnen hatten, bestätigte sich: **Kingdoms of Amalur: Reckoning** kommt zwar nicht an Genregrößen wie **The Witcher 2**, **Skyrim** oder **Mass Effect** ran, ist aber ein sehr guter Rollenspieltitel geworden. Die Ursache dafür sind nicht unbedingt Handlung oder Charaktere, sondern die motivierende Spielmechanik. **Reckoning** verbindet die riesige Spielwelt eines Open-World-RPGs mit der Item-Jagd eines **Diablo** und rundet dies mit einem wunderbar schwungvollen Kampfsystem ab, das man so eigentlich nur aus Actionspielen wie **Darksiders** kennt. Dagegen wirken die Kämpfe in beinahe allen anderen Rollenspielen vergleichsweise träge und sperrig.

Gleichzeitig schwächelt **Reckoning** jedoch in einer grundlegenden Disziplin für Rollenspiele: der Handlung. Die bietet abgesehen vom tollen Einstieg lediglich Durchschnittskost und kommt nur schleppend in Gang. Außerdem mangelt es der Erzählung an Höhepunkten. Bis auf absolute Ausnahmen verläuft die Geschichte sehr gleichförmig und ohne Überraschungen. Verstärkt wird das durch die unzeitgemäße Dialog-Präsentation und die hölzernen Animationen während der Gespräche.

Über die Steuerung mit Maus und Tastatur haben sich die Entwickler zwar offensichtlich Gedanken gemacht, aber so richtig zu Ende gedacht ist sie dennoch nicht. Vor

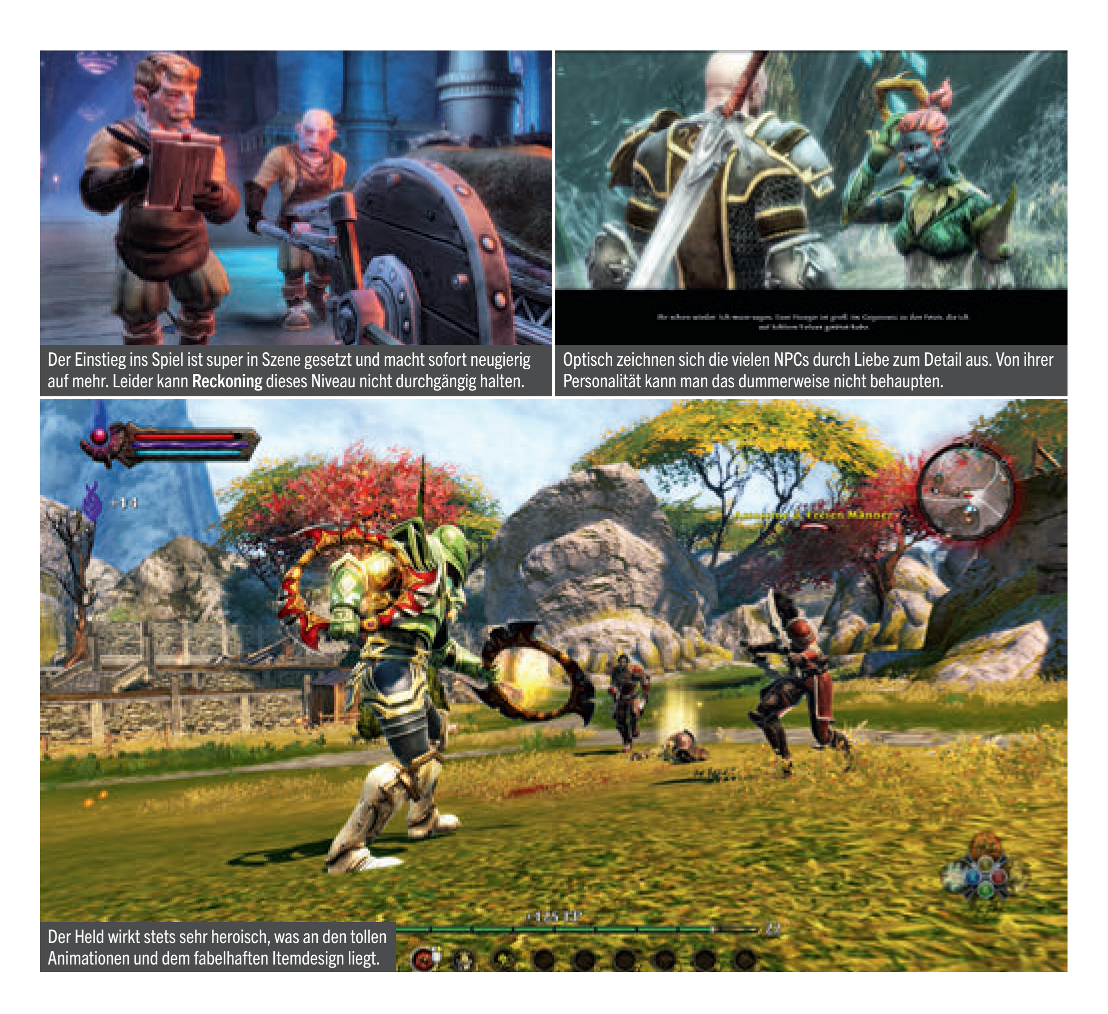
AUCH AUF STEAM ERHÄLTLICH

Origin-Verweigerer, aufgepasst! Das müssen Sie über den Kopierschutz wissen:





Im Gegensatz zu anderen aktuellen EA-Titeln wie **Battlefield 3** erfordert **Kingdoms of Amalur: Reckoning** nicht zwingend eine Verbindung zu Origin. Wer die EA-Downloadplattform meiden möchte, kann das Action-Rollenspiel von Entwickler Big Huge Games auch auf Steam (www.steampowered.com) erwerben. Ganz ohne Kontakt mit EAs hauseigener Plattform Origin und dazugehörigem Origin-Account. Bei der Ladenversion sieht die Sache allerdings wieder anders aus. Der der Verkaufspackung beiliegende Key lässt sich ausschließlich auf Origin (www.store.origin.com) aktivieren. Wer auf eine klassisch verpackte Fassung von **Reckoning** Wert legt, kommt also doch nicht um Origin herum!



Der Einstieg ins Spiel ist super in Szene gesetzt und macht sofort neugierig auf mehr. Leider kann **Reckoning** dieses Niveau nicht durchgängig halten.

Optisch zeichnen sich die vielen NPCs durch Liebe zum Detail aus. Von ihrer Personalität kann man das dummerweise nicht behaupten.

Der Held wirkt stets sehr heroisch, was an den tollen Animationen und dem fabelhaften Itemdesign liegt.

allem die Bedienung der Menüs hätte mehr Feinschliff benötigt. Die Menüs sind allesamt als Listen angelegt, was selbst dann zu Klickorgien führt, wenn man nur mal eben das Questlogbuch nach wichtigen Aufgaben durchstöbern will oder seinem Helden eine neue Rüstung verpassen möchte. Unnötig kompliziert ist auch das Plündern von Items. Untersuchen wir einen Fundort, können wir die Gegenstände wahlweise einsacken, sie mit unserer angelegten Ausrüstung vergleichen oder sie als Plunder markieren. Bis dahin absolut sinnvoll und praktisch. Der Item-Vergleich wird allerdings nicht durch ein Mouseover realisiert. Stattdessen sollen wir jedes Mal mit einem Rechtsklick ein Kontextmenü öffnen, über das wir die Vergleichsoption zunächst anwählen. Richtig lästig, speziell wenn man bedenkt, wie oft man den Vergleich braucht.

Derselbe umständliche Ablauf gilt für die Plunder-Funktion, die abgesehen von der aufwendigen Handhabung eine klasse Sache ist: Items, die wir nicht (mehr) brauchen und als Plunder markieren, können wir bei Händlern allesamt auf einen Schlag verkaufen. Wesentlich schneller und intuitiver geht die Bedienung der Menüs mit dem Gamepad. Damit steuert sich **Kingdoms of Amalur** überhaupt ausgesprochen gut, weshalb wir jedem Besitzer eines Gamepads unbedingt zum Einsatz desselben raten.

Richtig beeindruckt hat uns **Reckonings** technische Performance. Das Spiel lief während des Tests stets butterweich, stürzte nie ab und verwöhnte uns mit superkurzen Ladezeiten. Der einzige Fehler, der hin und wieder auftrat, betrifft die Kamera. Die setzt sich aus unerfindlichen Gründen ab und an unter dem Boden fest und lässt sich in solchen Fällen erst nach einigen Sekunden wieder vernünftig nutzen. Davon abgesehen sieht **Reckoning** dank schärferer Texturen und eines wesentlich höheren Detailgrads am PC signifikant besser aus als auf den Konsolen. So loben wir uns das!

Um unsere Frage zu Beginn also zu beantworten: Ja, **KoA** ist eine interessante neue Marke und **Reckoning** ein gutes erstes Standbein. Hätten die Entwickler bei der Story mehr Mut bewiesen und allgemein auf mehr Feinschliff geachtet, wäre **Reckoning** sogar in Hit-Reichweite gekommen. Doch was nicht ist, kann schließlich noch werden. Mit dem bereits geplanten Nachfolger beispielsweise. ❑

MEINE MEINUNG |

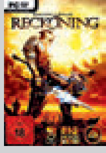
Viktor Eippert



„Nächstes Mal bitte mehr Mut bei der Story!"

Die Grundidee des Schicksalslosen, der mit seinen Taten die vorherbestimmten Abläufe Amalurs völlig aus den Fugen bringt, finde ich absolut klasse. Nur warum spiegelt sich dieser clevere Storyansatz nicht in der Spielerfahrung wider? Statt folgenschwere Entscheidungen zu treffen und das Leben der Bewohner Amalurs nachhaltig zu beeinflussen, erledige ich nur eine Quest nach der anderen, ohne echte Auswirkungen. Hat man sich damit abgefunden, bleibt trotz der Schwächen in puncto Handlung und Charaktere ein spaßiger Mix aus riesigem Rollenspiel-Epos und Actionspiel, der mit seiner grandiosen Spielmechanik bis zum Schluss motiviert.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



Ca. € 50,-
9. Februar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Big Huge Games/38 Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch/Deutsch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung über EA Origin oder Steam (siehe Kasten auf der linken Seite)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die bunte Comicgrafik haut einen freilich nicht aus den Latschen, dafür gibt's schöne Effekte und der Look wirkt sehr homogen.
Sound: Die Sprecher machen einen gut Job, die Musikuntermalung ist meist gut, stellenweise gar klasse.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur unnötig kompliziert. Greifen Sie nach Möglichkeit lieber zum Gamepad.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

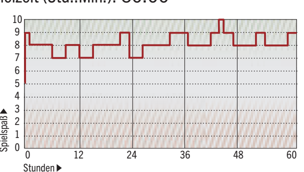
Minimum: Zweikern-CPU mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT (512 MB)/Ati Radeon HD3870 (512 MB)
Empfehlenswert: Vierkern-CPU mit 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX460 (1 GB)/Ati Radeon HD6850 (1 GB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Reckoning spart nicht an Pixelblut und Sie können alle Spielfiguren – auch Unschuldige – angreifen. Gerade im Vergleich zu den **Assassin's Creeds** wirkt die Freigabe ab 18 trotzdem etwas übertrieben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release Candidate 2
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00



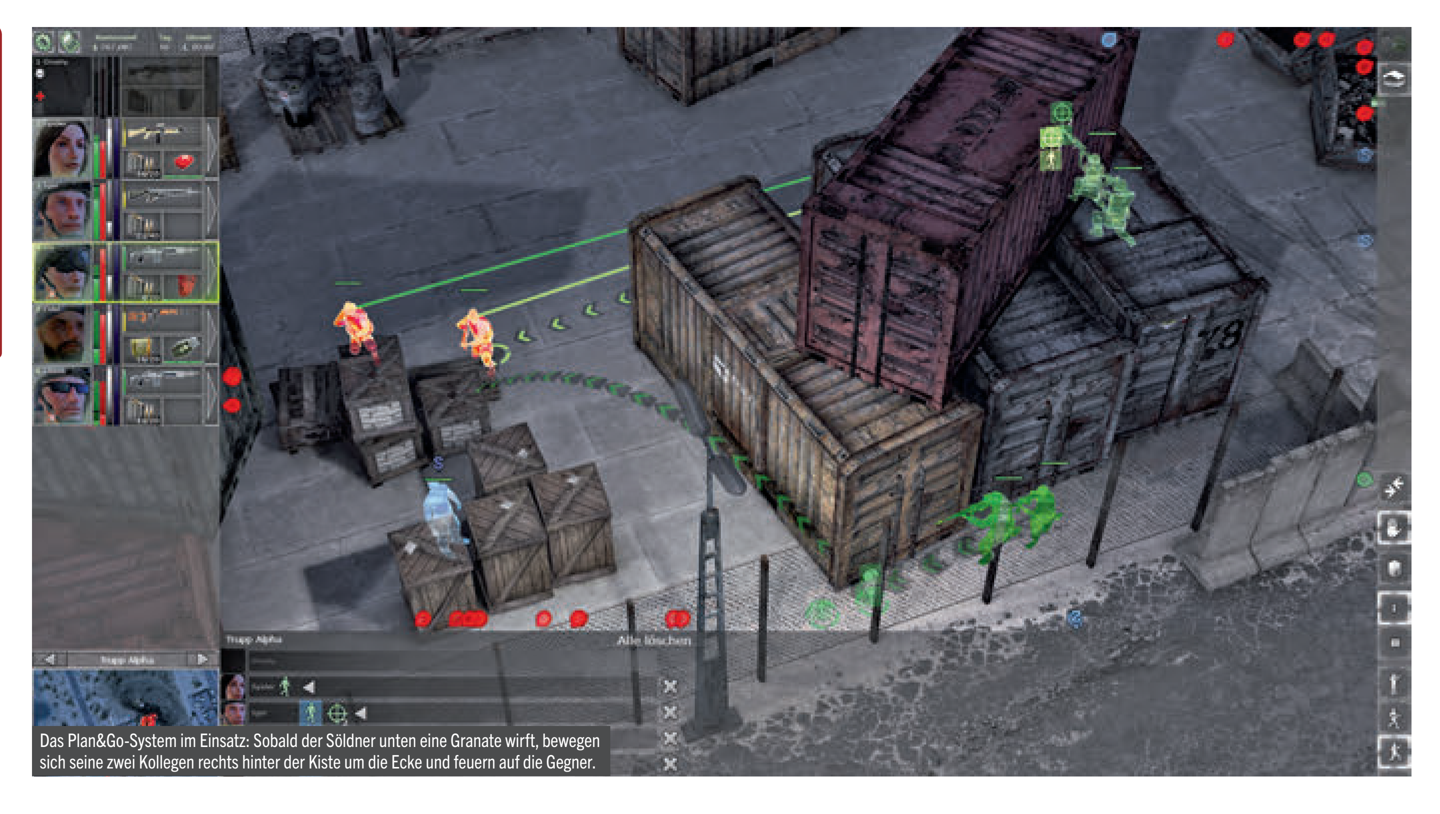
Wir testeten eine komplett fertige PC-Version, die über EA Origin lief. Bis auf einen Kamera-Fehler traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fabelhaftes Kampfsystem, das mit zu den besten im Genre zählt
- ➕ Charakterentwicklung bietet viel Raum zur Individualisierung
- ➕ Riesiger Umfang
- ➕ Umfangreiches Craftingsystem
- ➕ Nützliche Plunder-Funktion
- ➕ Bombige Performance
- ➖ Uninspirierte Handlung
- ➖ Austauschbare Charaktere
- ➖ Altbackene Dialog-Präsentation
- ➖ Unkomfortable Menüführung und Maus-/Tastatursteuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**


Das Plan&Go-System im Einsatz: Sobald der Söldner unten eine Granate wirft, bewegen sich seine zwei Kollegen rechts hinter der Kiste um die Ecke und feuern auf die Gegner.

Jagged Alliance: Back in Action



Von: Peter Bathge

KI-Mängel schlagen die Gameplay-Revolution in Arulco blutig nieder.

Ein Ahnenkult bezeichnet die zeremonielle Verehrung verstorbener Vorfahren mittels ritueller Opfer, oft in Verbindung mit dem Glauben an eine Wiedergeburt in späteren Generationen. Übertragen auf die **Jagged Alliance**-Serie, die mit dem herausragenden zweiten Teil 1999 ihren Höhepunkt erreichte, ist **Back in Action** die Wiedergeburt (neudeutsch: Remake) des Taktikjuwels aus grauer Vorzeit und das dargebrachte Opfer ist der von Fans geliebte rundenbasierte Kampfmodus des Urahns.

Denn die Schusswechsel des Taktikspiels zwischen einer von Ihnen zusammengestellten Söldnertruppe und den Soldaten der fiesen Diktatorin Deidranna rufen nur noch ansatzweise Erinnerungen an die Kämpfe des Originals wach. Alle Aktionen geschehen nämlich in Echtzeit; um mit der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gegner zurechtzukommen, dürfen Sie jedoch beliebig oft die Zeit anhalten und Befehle geben. Die Anweisungen verbinden Sie zu Auftragsketten; Aktionen verschiedener Söldner synchronisieren Sie, indem Sie die am unteren Bildschirmrand per Symbol dargestellten Handlungen per Drag & Drop miteinander verknüpfen. So planen Sie minutiös im Voraus, wie Ihr Scharfschütze aus seiner Deckung aufsteht und dem Feind auf dem Wachturm eine Kugel verpasst, während Ihr Nahkämpfer durch den Staub robbt und der patrouillierenden Wache ein Messer zwischen die Rippen jagt.

So weit die Theorie des sogenannten Plan&Go-Systems; in der Praxis ist derartig vorausschauende Planung selten nötig. Zumal das

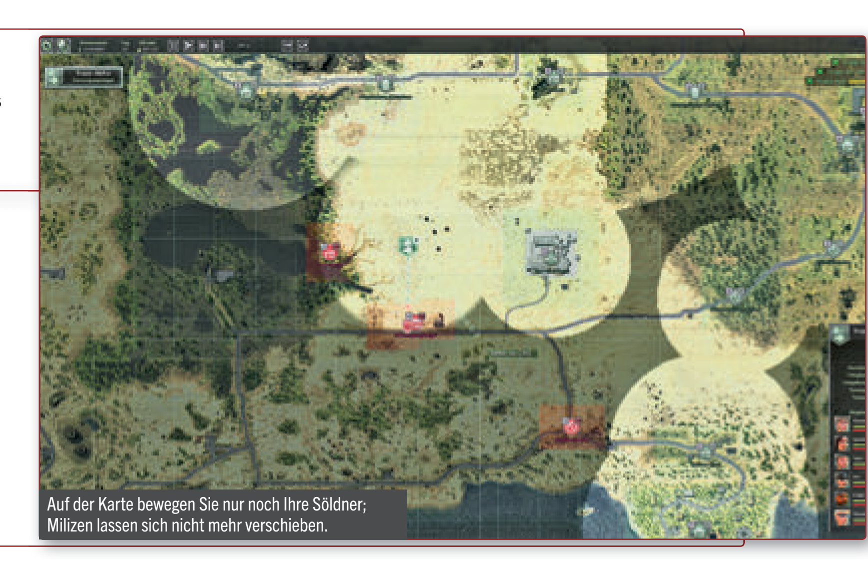
DAS WERDEN JA2-SPIELER VERMISSEN

Für die Neuauflage von Jagged Alliance 2 haben die Entwickler viele Aspekte des Originalspiels aus dem Jahr 1999 über Bord geworfen. Das sind die wichtigsten:

Taktikgefechte
- Rundenmodus
- Nebel des Krieges
- Über Zäune klettern

Strategiekarte
- Milizen ausbilden und verschieben
- Auf der Karte Waffen reparieren, Verwundete versorgen und Söldner trainieren
- In befreiten Gebieten Gegenstände per Sektoreninventar verwalten
- Söldner nur tage- oder wochenweise anheuern

Sonstiges
- Charaktererstellung für eigenen Söldner
- Optionaler Science-Fiction-Modus
- Zwischensequenzen aus Deidrannas Palast
- Kombination von Gegenständen per Handwerk


Auf der Karte bewegen Sie nur noch Ihre Söldner; Milizen lassen sich nicht mehr verschieben.



Je weiter Sie sich Deidrannas Palast nähern, desto schwerere Geschütze fährt die KI-Armee auf. Die unbeweglichen Panzer knacken Sie mit einer platziert abgefeuerten Rakete aus dem Hinterhalt.

Die aggressive KI läuft viel zu häufig in Hinterhalte. Das Ergebnis dieser Aussetzer sind solche Leichenberge.

Eine geschickt geworfene Granate schaltet in engen Räumen gleich mehrere Gegner aus.

Überraschungselement um die Ecke biegender Soldaten entfällt: Anders als in **Jagged Alliance 2** sehen Sie in **Back in Action** alle Gegner von Beginn an. Das kostet Spannung, auch wenn Sie immer noch überlegen müssen, welche Feindgruppe Sie als Nächstes ausschalten. **Back in Action** spielt sich somit mehr wie ein **Commandos** mit Pausefunktion – ohne dessen Klasse zu erreichen.

Der Qualitätsunterschied macht sich bereits bei der Steuerung bemerkbar: Bewegungs- und Angriffsbefehle geben Sie problemlos, doch das ständige Nachjustieren der Kamera bei gehaltener Alt-Taste nervt. Nervig: Um einen Gegner zu treffen, benötigen neben Ihren Söldnern auch Sie selbst eine direkte Sichtlinie. Wenn die Bösewichter inmitten dichter Vegetation oder unter einem Dach stehen, bekommen Sie die Kerle nur mit viel Geduld vor die Linse, trotz der per Patch angepassten Kameraneigung. Der Bewachen-Befehl erleichtert die Sache; durch ihn greifen Söldner automatisch Feinde in ihrem Sichtfeld an. Allerdings kommt es bei der Berechnung der Sichtlinien stellenweise zu Bugs; Gegner treffen in Deckung liegende Teammitglieder und Söldner verweigern oftmals den Schießbefehl durch Fenster. Außerdem gehen manchmal Plan&Go-Befehle verloren.

Die maue Leistung der KI sorgt für weitere Probleme: Wird die Aufmerksamkeit der Feinde durch ein Geräusch erregt, marschieren die Soldaten wie an einer Perlenschnur aufgereiht zum Ort des Aufruhrs und lassen sich der Reihe nach abknallen. Nur große Feindansammlungen und die knifflige Anfangsphase stellen eine Herausforderung dar; **Back in Action** fühlt sich somit zu leicht an für die Neuauflage eines der forderndsten Spiele der letzten 20 Jahre. Auch anderswo hakt es mit der Balance: Ihre Einnahmen aus befreiten Sektoren wachsen im Spielverlauf stetig, neben der einmaligen Anschaffungsgebühr für neue Waffen und zusätzliche Söldner fallen aber keine laufenden Kosten an.

Trotz dieser Mängel hat Back in Action aber auch Erfreuliches zu bieten: Es macht Spaß, die Söldner mit immer besseren Waffen auszustatten und ihre Fähigkeiten (Medizin, Sprengstoff, etc.) nach Levelaufstiegen aufzuwerten. Das virtuelle Arulco gibt Ihnen keinen linearen Pfad vor; Sie entscheiden selbst, welchen Sektor Sie als Nächstes befreien und welche optionalen Nebenaufträge Sie annehmen. Rund 40 Stunden lang haben Sie an der Kampagne zu knabbern, die geduldige Taktikfans ordentlich unterhält. Ein ähnlich brillantes Erlebnis wie in **Jagged Alliance 2** erwartet Sie aber nicht. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge

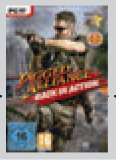


„Wie kann man bloß so tief sinken?"*

Im Vorhinein war ich mir sicher, dass der Wechsel von Runden- zu Echtzeitkämpfen **Back in Action** sofort als würdige Neuauflage von **Jagged Alliance 2** disqualifiziert. Falsch gedacht: Die Schusswechsel sind immer noch erfreulich taktisch, die geänderte Zeitrechnung wirkt sich dank Pausefunktion kaum aus. Zusammen mit dem nicht linearen Spielablauf und der motivierenden Verbesserung der Söldner ergibt das eine solide Basis für ein gutes Spiel – doch die mal viel zu aggressive, mal unsäglich dämliche Gegner-KI reißt dieses Fundament umgehend wieder ein. So wäre **Back in Action** schon als neue Marke nur ein mittelmäßiges Vergnügen – als Remake eines Taktikklassikers versagt es aber erst recht, denn Fans des Originals dürften zahlreiche Features vermissen.

* Florence „Flo" Gabriel aus **Jagged Alliance 2**

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION



Ca. € 35,-
9. Februar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik
Entwickler: Coreplay
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Für die Installation benötigen Sie ein Steam-Benutzerkonto und eine aktive Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils schöne, teils öde Landschaftsdarstellung. Ordentliche Effekte, sterile 3D-Charakterportraits
Sound: Die treibende Musik ist stimmig, die sich wiederholende Sprachausgabe nervt nach kurzer Zeit.
Steuerung: Die umständliche Kamerakontrolle kostet viel Übersicht, das klickintensive Inventar ist unkomfortabel. Keine freie Tastenbelegung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

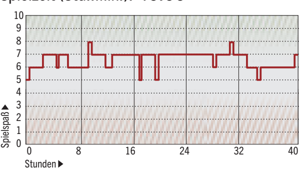
Minimum: Zweikern-CPU mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/ Radeon 2600
Empfehlenswert: Vierkern-CPU mit 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce 460/ Radeon 5850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei Treffern spritzt Blut, Schüsse mit der Schrotflinte oder explodierende Granaten wirbeln Gegner durch die Luft. Die Entfernung zum Spielgeschehen entschärft die Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 40:00



Neben den KI-Problemen kam es zu vereinzelten Bugs, durch die Söldner Befehle ohne Grund verweigerten.

PRO UND CONTRA

- Die Kämpfe lassen dank Pausefunktion Raum für Taktik.
- Motivierende Söldnerverbesserung
- Beachtlicher Umfang
- Große spielerische Freiheit
- Störende KI-Unzulänglichkeiten
- Plan&Go-Taktiken sind selten nötig.
- Schlecht ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- Gegner sind von Beginn an sichtbar, darunter leidet die Spannung.
- Viele Inhalte des Originals fehlen.
- Sperrige Benutzeroberfläche, unübersichtliche Kameraperspektive
- Störende Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **66**

Von: Peter Bathge

Der Weltraum-Shooter ist ein einziges spielerisches Vakuum.



▶ Per Hacking decken Sie die Schwachpunkte feindlicher Großkampfschiffe auf – der Kreuzer nimmt nur Schaden, wenn Sie diese zerstören.

Ihre grün markierten Flügelmänner kämpfen selbstständig – Befehle dürfen Sie ihnen keine geben.

▲ Das Upgrade-System bietet nur prozentuale Verbesserungen der Abklingzeiten für Waffen, Schilde und Nachbrenner – öde!

Sol: Exodus

Hand aufs Herz: Haben Sie noch einen Joystick? Der archaisch anmutende Steuerknüppel ist das Eingabegerät der Wahl für Flug- und Weltraum-Simulationen. Zumindest im virtuellen All kam die antiquierte Hardware aber schon lange nicht mehr zum Einsatz, da die Spiele fehlten; **Sol: Exodus** soll das ändern.

Sie steuern einen Weltraumjäger in ferner Zukunft und machen mit gerade einmal zwei Laserwaffen und einer Raketenart Kleinholz aus religiösen Fanatikern. Wenn Sie Probleme haben, die flinken Gegner vor das Fadenkreuz zu bekommen, drücken Sie die Slide-Taste: Dadurch bleibt Ihr Schiff auf Kurs, während Sie Feinde oder gegnerische Raketen hinter Ihnen abschießen – eine praktische Abwandlung des aus Ego-Shootern bekannten Strafings.

Die physikalischen Gesetze ignoriert das Spiel dabei aber: Ihr Raumschiff beschleunigt in Sekundenbruchteilen auf Höchstgeschwindigkeit und bremst ebenso schnell ab. Der agile Jäger fühlt sich so beinahe substanzlos an, zumal Kollisionen folgenlos bleiben. Keine Spur von einer glaubwürdigen Trägheit der Raumschiffbewegung wie sie schon das uralte **Freespace 2** besser vermittelte.

Enttäuschend: Die acht kurzen Missionen bieten stets den gleichen Mix aus Eskort- und Zerstörungsaufgaben, immer wieder knipsen Sie eine Staffel dümmlicher Feindjäger nach der anderen aus. Zwischendurch bekommen Sie es mit Bombern zu tun, die Sie aber ebenso fix aus dem All pusten. Stets müssen Sie dabei Acht geben auf die Atlas, Ihr Kommandoschiff. Dort landen Sie im Notfall und reparieren Ihren Jäger (Sie fliegen stets denselben Kahn) oder frischen Ihren Raketenvorrat auf. Das wirkt sich jedoch negativ auf Ihre Punktzahl aus, die Sie am Ende jedes Auftrags in eine Online-Rangliste eintragen. Langfristige Motivation verspricht aber auch der so mögliche Wettbewerb mit anderen Spielern nicht. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Ein Revival des Genres? Schön wär's!"

Freelancer, **Wing Commander**, **Freespace** – diese Namen erzeugen Ehrfurcht in virtuellen Weltraumpiloten wie mir, die sich zwischen Lasersalven und Raketenvolleys am wohlsten fühlen. Auch wenn der erste Eindruck täuscht: **Sol: Exodus** hat mit diesen Klassikern nur das Szenario gemein. Statt eines spirituellen **TIE Fighter**-Nachfolgers erwartet Sie ein simpler Arcade-Trip mit viel Action, welcher der Jagd nach dem Highscore mehr Platz einräumt als taktischer Finesse beim Kampf gegen feindliche Raumgleiter. Doch auch als simples Weltall-Geballer verliert **Sol: Exodus** schnell an Reiz: Das Hacken feindlicher Großraumschiffe (ein ideenloses **Memory**-Minispiel) nervt und es fehlen interessante Upgrade-Möglichkeiten sowie ein großes Waffenarsenal.

SOL: EXODUS



Ca. € 10,-
25. Januar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Weltraum-Shooter
Entwickler: Seamless Entertainment
Publisher: Seamless Entertainment
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Benutzerkonto und eine Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche Effekte und teils schöne Weltraum-Hintergründe stehen mau texturierten, ideenlos designten Raumschiffen gegenüber.
Sound: Gute englische Sprecher, schwachbrüstiges Lasergezische, sehr sparsam eingesetzte Musik
Steuerung: Eingängige Maus-Tastatur-Kombo, es fehlt aber eine Option, um die Zeigersensitivität einzustellen. Seit dem neuesten Patch funktioniert auch die Joystick-Steuerung zufriedenstellend.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

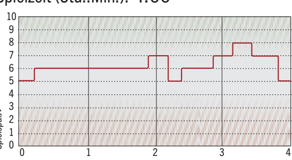
Minimum: Core 2 Duo 1,8 GHz/Athlon X2 1,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600 GS/Radeon HD 2400 Pro
Empfehlenswert: Quad-Core-Prozessor mit 2 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Raumgleiter explodieren bei Beschuss, Todesschreie ertönen keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version 1.10.4785
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Stellenweise verhielten sich KI-Piloten irrational und flogen gegen Asteroiden, ansonsten traten keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltsame Kämpfe mit Slide-Mechanik
- ➕ Hübscher Kosmos
- ➕ Ranglisten und Bonusziele erhöhen den Wiederspielwert.
- ➖ Kollisionsschaden und Trägheit spielen keine Rolle.
- ➖ Abwechslungsarme Missionen
- ➖ Unspektakuläre Geschichte
- ➖ Hacking und Upgrades wirken aufgesetzt.
- ➖ Wenige Waffen und Gegnertypen, nur ein Spielerschiff
- ➖ Keine separate Zielerfassung für Bomben und Raketen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **62**

Von: Robert Horn

Dieser flotte Offroad-Raser überzeugt vor allem mit einem Haufen witziger Spielmodi.



▶ Die Rennen in **Insane 2** sind rasant, spaßig und unkompliziert. Gas geben, bremsen, Nitro zünden ... mehr müssen Sie nicht beherrschen.

▼ Im Capture-the-Flag-Modus jagen die Teilnehmer einer Flagge hinterher. Wer das Teil trägt, darf keinen Boost benutzen.





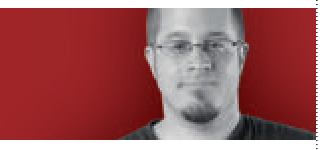
Die künstliche Intelligenz drängelt aggressiv, lässt Ihnen aber immer wieder Chancen auf den Sieg.

Insane 2

Im Schatten großer, medial ausführlich präsentierter Rennspiele wie **Dirt 3** oder der **Need for Speed**-Reihe könnte **Insane 2** sehr leicht übersehen werden. Das wäre ein Fehler, denn der derzeit nur über Steam erhältliche Titel bringt zwar keinen berühmten Namen mit, liefert dafür aber solide und vor allem witzige Rennunterhaltung für wenig Geld.

Das Offroad-Rennspiel präsentiert sich nüchtern, es kommt ganz ohne Hintergrundgeschichte, Intro oder sonstigen unnötigen Schnickschnack daher. Stattdessen geht es einzig ums Fahren. Es gilt, 170 Rennen zu gewinnen, aufgeteilt auf vier Kontinente (Eurasien, Amerika, Afrika und Antarktis) und 20 verschiedene Schauplätze. In den Rennen selbst steigen Sie in 18 verschiedene geländegängige Fahrzeuge, deren Auswahl vom kleinen, wendigen Buggy bis hin zum gigantischen Monstertruck reicht. Auf Lizenzen bekannter Automarken müssen Sie allerdings verzichten. Die Karren selbst schalten Sie genretypisch nach und nach frei und verbessern sie in einem sehr oberflächlichen Werkstattmenü. Die beiden wichtigsten Gründe, **Insane 2** eine Chance zu geben, sind folgende: Zum einen ist den Entwicklern das Fahrgefühl hervorragend gelungen. Die Steuerung mit einem Gamepad ist leichtgängig und erlaubt präzise Fahrmanöver, lässt aber immer noch Raum für unrealistische, vollkommen wahnsinnige, spektakuläre Lenkmanöver. Zum anderen punktet **Insane 2** mit seinen zehn verschiedenen, teils wunderbar kreativen Spielmodi, die sich auch online gegen bis zu sieben Spieler bestreiten lassen. So gibt es neben Checkpoint-Rennen etwa einen genialen Capture-the-Flag-Modus, ein Helikopter-Verfolgungs-Rennen oder den Gier-Modus, in dem alle Fahrer wertvolle Kisten aufsammeln müssen. Die KI leistet übrigens tolle Arbeit, fordert Ihr Können und verhält sich doch immer fair. Dadurch unterhält **Insane 2** im Solo-Modus etliche Stunden, online können es dank der tollen Spielmodi auch Monate werden. ❑

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

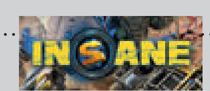


„Ein Spaßbringer auf den zweiten Blick“

Die ersten Spielstunden mit **Insane 2** waren nett, aber mehr auch nicht. Denn wirklich neu macht das Rennspiel gar nichts. Wilde Rennen über Stock und Stein, gewagte Sprünge, Nitro-Boost, freischaltbare Rennautos und Strecken, all das gibt es schon in unzähligen Renn-Titeln. Erst als ich **Insane 2** länger gespielt habe, fiel mir auf, wie ausgewogen die Steuerung ist, wie gut die KI auftritt und wie viel Spaß einige Spielmodi eigentlich machen. Besonders die CTF (Capture the Flag)- und RTF (Return the flag)-Modi haben es mir angetan, denn hier rast man ohne Streckenbegrenzung in einem chaotischen Pulk über die Piste, auf der Jagd nach der Punkte bringenden Flagge. Insgesamt dürfte **Insane 2** vielen Rennsport-Fans aber zu simpel sein – für einige spaßige Runden zwischendurch reicht es dennoch.

INSANE 2

Ca. € 27,-
24. Januar 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Targem Games
Publisher: Game Factory Interactive
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Rennspiel ist derzeit nur über Steam oder ähnliche Plattformen erhältlich und somit accountgebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Solide Grafik mit sehenswerten Partikeleffekten
Sound: Austauschbare Rock- und Techno-Musik; nicht der Rede wert
Steuerung: Ausgewogene, leicht zu erlernende Gamepad-Steuerung ohne viel Schnickschnack (Steuerung mit Tastatur funktioniert ebenfalls, aber das lassen Sie lieber)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 10 Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu 8 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

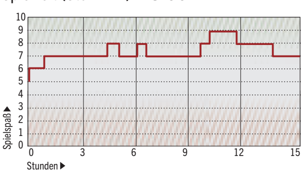
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2, 1 GB RAM (1.5 GB für Vista/7), GeForce 7900GTX/ATI RADEON X1900 XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Alterskennzeichnung
Die USK hat das Rennspiel bisher noch nicht geprüft. **Insane 2** dreht sich um rasante Autorennen, bei denen gedrängelt und geschubst wird. Unfälle laufen unspektakulär ab.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir spielten die Steam-Version mehrere Tage off- sowie online. Es kam zu keinerlei technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zehn einfallsreiche und teilweise sehr spaßige Spielmodi
- ➕ Massig Inhalt: 170 Strecken, 18 freischaltbare Autos
- ➕ Eingängige, arcadige Steuerung
- ➕ Spektakuläre Strecken
- ➕ Faire und gleichzeitig fordernde KI
- ➖ Fahrunterschiede zwischen den Autos zu gering
- ➖ Für anspruchsvolle Renn-Fans viel zu oberflächlich
- ➖ Auto-Verbesserungen sind minimalistisch gehalten
- ➖ Auf Dauer zu wenig Abwechslung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Von: Jürgen Krauß

Wenn die Mitspieler nicht mitspielen wollen, macht's auch keinen Spaß.

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel



Gemeinsam mit unserem Joker-Teamkollegen erobern wir trotz Widerstand eine Gasanlage.



Lustige Klamotten gibt's wahlweise gegen virtuelles oder echtes Geld.


Wer einen Gleitschirm im Gepäck hat, drangsaliert Gegner auch mit Angriffen aus der Luft.

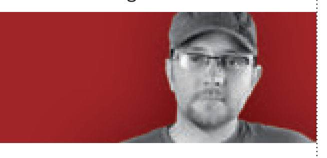
Gotham City Impostors

Wenn die Katze aus dem Haus ist, tanzen die Mäuse auf dem Tisch – so lautet eine alte Volksweisheit. Auf **Gotham City** angewendet heißt das: Wenn Batman ausgeflogen ist, muss ein anderer das schwarze Cape an- und den Clowns das Fell über die Ohren ziehen. In **Gotham City Impostors** stürzen Sie sich also in einen Onlinekrieg, der von Jokers Schergen und Bürgern in Batman-Kostümen ausgetragen wird. Klingt witzig? Ist es auch – allein die Spieleinführung und die Menüs strotzen vor guten Gags. Nur ist dieser anfängliche Sympathiebonus schon wieder verspielt, bevor das Mehrspieler-Shooter-Tagewerk überhaupt erst losgeht …

Das größte Problem von Gotham City Impostors ist weder die fragwürdige Finanzierungspolitik über teure Klamotten-DLCs noch das Spiel selbst – es ist das Matchmaking. Während es in den ersten Tagen nach Veröffentlichung gerne mal 20 Minuten gedauert hat, bis überhaupt ein Spiel zustande kam, wird selbst eine Woche nach Release die Suche nach einer halbwegs ausgeglichenen Partie zur Geduldsprobe. Da es unmöglich ist, in laufende Gefechte einzusteigen, und viele Mitspieler ein Match oft schon nach wenigen Sekunden Spielzeit wieder verlassen, enden die Auseinandersetzungen in den Straßen Gothams nicht selten mit weniger als vier Mitspielern. Schade, wann immer der Zauberalgorithmus im Hintergrund nämlich einmal halbwegs ausgeglichene Gruppen zusammenwürfelt und die Kollegen nicht sofort wieder verduften, macht die Angelegenheit richtig Laune. Das Levelsystem ist motivierend, die Waffen sind abwechslungsreich, die schrillen Charaktere in ihren schrägen Outfits unterhaltsam und Gadgets wie der Enterhakenwerfer oder der Gleitschirm sorgen für angenehm erfrischendes Chaos auf dem Schlachtfeld.

So unterhaltsam eine funktionierende Partie am Ende auch sein kann, **Gotham City Impostors** muss sich dennoch die Frage gefallen lassen: Warum soll ich 15 Euro für dieses Spiel ausgeben, wenn ich das wesentlich rundere und umfangreichere **Team Fortress 2** umsonst haben kann? ❑

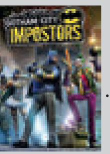
MEINE MEINUNG |
Jürgen Krauß



„Ich hasse es, von anderen abhängig zu sein."

Ein passables Online-Spiel, das angesichts der starken (und teils) kostenlosen Konkurrenz eigentlich keiner braucht, ist das eine. Ein passables Online-Spiel mit einer holprigen Spielfindungsmechanik zu versehen, welche das Finden einer Partie zu einer Tortur werden lässt, ist hingegen etwas ganz anderes. Über das zuerst Genannte sehe ich gerne hinweg, **Gotham City Impostors** ist witzig und hat sich mit zahlreichen guten Ideen seine Daseinsberechtigung neben **Team Fortress 2** auf meiner Festplatte durchaus verdient. Wenn aber von zehn Partien nur eine von Anfang bis Ende Spaß macht, bin ich raus.

GOTHAM CITY IMPOSTORS



Ca. € 15,-
7. Februar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Monolith
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: Steam beziehungsweise Games for Windows Live

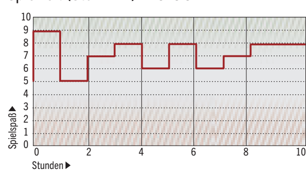
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Für das Spielkonzept ist die Optik zu wenig comichaft. Insgesamt wirkt die Grafik zu kontrastarm und unspektakulär.
Sound: Solide Standardbeschallung ohne nennenswerte Höhen und Tiefen
Steuerung: Konventionelle Shooter-Steuerung, jedoch mit erfreulich viel Vertikalität – könnte dennoch etwas griffiger sein.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Drei Spielmodi – außerdem ein Solo-Herausforderungsmodus, der als Trainingslager gedacht ist
Zahl der Spieler: 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1,5 GB RAM, 256 MB Grafikkarte mit Shader Model 3.0
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, 512 MB Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren.
Im Spiel erwartet Sie wenig Gewalt und es wird kaum Blut vergossen.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Nach einem ausgiebigen Besuch in der Xbox-Beta-Phase testeten wir die PC-Verkaufsversion in der Zeit vom Release bis etwa zwei Wochen danach. Technische Probleme oder Abstürze gab es dabei nicht.

PRO UND CONTRA
- ➕ Erfrischendes Chaos
- ➕ Kreative Fortbewegungsmöglichkeiten
- ➕ Schicker Charakter-Editor und passables Freischaltsystem
- ➖ Missratenes Matchmaking, kein Serverbrowser
- ➖ Große Kluft zwischen Spielern unterschiedlicher Erfahrungsstufen
- ➖ Waffengefühl nicht optimal, Steuerung könnte etwas griffiger sein

MEHRSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**


GIF
ME
MORE
MTV
MOBILE
SMS
FLATRATE(1)
HANDY
INTERNET
FLATRATE(1)
NUR
14,95 €
JE MONAT(1)
MTV
mobile
supported by e·plus+



Da sich Einheiten nur in Gruppen befehligen lassen, geben Sie die meisten Kommandos über die Minimap.

Oil Rush



Von: Felix Schütz

Indie-Strategie auf hoher See: starke Engine, günstiger Preis

Das russische Studio Unigine Corp war bislang vor allem für den **Heaven** DX11 Benchmark bekannt. Mittlerweile hat die Firma jedoch ein eigenes Team für Spiele aufgebaut und liefert mit **Oil Rush** seinen Debüt-Titel ab. Der entführt in ein Sci-Fi-Szenario, das sich kräftig bei dem Kevin-Costner-Streifen **Waterworld** (1995) bedient: In der Zukunft sind die meisten Landmassen vom Meer überspült und die Menschen streiten sich nur noch um eins: um Öl.

Sie erleben die Story aus der Sicht des Soldaten Kevin, der anfangs noch im Namen einer üblen Militärfraktion in die Schlacht zieht, sich dann aber auf die Seite der unterdrückten Menschen stellt. Was ein cleverer Kommentar zu Themen wie Umweltschutz oder Politik hätte sein können, entpuppt sich als steifer Plot mit schwacher Präsentation: Die Figuren haben null Profil, die Dialoge sind belanglos und wenn die englischen Sprecher loslegen, will man sich die Ohren zuhalten.

Inhaltlich hat das Spiel dafür einiges zu bieten. Anders als in klassischen Strategietiteln spielt das Terrain in **Oil Rush** kaum eine Rolle. In den Missionen geht's vielmehr darum, zentrale Punkte auf der Karte einzunehmen, etwa Ölbohrtürme oder Fabriken, die dann vollautomatisch Rohstoffe und Einheiten produzieren. Einzig die Verteidigung wird von Hand festgelegt: An fünf Slots errichtet man flink einen von drei Abwehrtürmen, dann geht's direkt weiter zum nächsten Kontrollpunkt, bevor der Feind ihn einnehmen kann – ein Katz-und-Maus-Spiel mit dem erfreulich aggressiven KI-Gegner.

Die Truppenkontrolle ist ungewöhnlich: Einheiten werden nicht einzeln ausgewählt, stattdessen selektiert man nur das Gebäude, um das die Truppen gerade kreisen. Nun kann man der gesamten Mannschaft den Marschbefehl zum nächsten Kontrollpunkt erteilen oder die Auswahl vorher noch umständlich verkleinern. Genauere Kommandos sind allerdings nicht möglich: Die Truppen kreisen vollautomatisch um Kontrollpunkte herum, greifen an, wenn's was zu bekämpfen gibt, und erlauben sonst keine weiteren Befehle. Dadurch geraten die Kämpfe unnötig chaotisch, Profis werden außerdem taktische Tiefe vermissen.

Durch Kämpfe steigt der Spieler im Level auf und darf so in kleinen Talentbäumen neue Boni und Fähigkeiten freischalten. So kann man etwa die feindliche Abwehr schwächen oder Bauprozesse beschleunigen – klingt banal, hat durch das simple Spielprinzip aber großen Einfluss auf die Balance. In den Talentbäumen schaltet man auch mächtige Spezialeinheiten frei, die das dürre Truppenangebot etwas aufpeppen. Unterschiedliche Fraktionen gibt's in **Oil Rush** nämlich nicht, man kommandiert stets die gleichen Kampfboote und Lufteinheiten.

Mit sechs bis zehn Stunden ist die Kampagne fair bemessen. Zudem bietet **Oil Rush** auch einen Skirmish- und einen Mehrspielermodus. Die Kartenauswahl für zwei bis vier Spieler kann sich sehen lassen, allerdings kamen in unserem Test nur wenige Partien zustande – allzu viele Spieler treiben sich nämlich nicht im Multiplayer herum. ❑

MEINE MEINUNG |

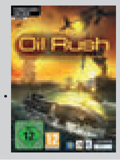
Felix Schütz



„Kein schlechter Start für Unigine Corp!"

In praktisch keiner Disziplin erreicht **Oil Rush** das Top-Niveau, das man von Vollpreisspielen erwartet. Für mich geht das in Ordnung, denn **Oil Rush** ist nun mal ein Budget-Spiel für den kleinen Geldbeutel und als ein solches macht es eine ziemlich gute Figur: schöne Optik, einige nette Missionen, ein unverbrauchtes Setting und dazu ein solider Mehrspielermodus – für 16 Euro kann man da nicht viel falsch machen, trotz der öden Story.

OIL RUSH



Ca. € 16,-
25. Januar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Unigine Corp.
Publisher: Unigine Corp.
Sprache: Englisch. Am 23. März 2012 erscheint aber auch eine lokalisierte Fassung im deutschen Handel.
Kopierschutz: Abhängig von der Plattform, über die Sie das Spiel kaufen, zum Beispiel Steam oder Desura.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Wasserdarstellung, schicke Explosionen, gute Texturen und viele Gebäudedetails– die Unigine Engine kann sich sehen lassen.
Sound: Mittelmäßiger, aber zumindest treibender Soundtrack. Die englischen Sprecher klingen amateurhaft.
Steuerung: Nur wenige Tasten nötig, fast die gesamte Steuerung erfolgt per Maus. Die Einheitenauswahl ist jedoch arg umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 15 Mehrspielerkarten
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

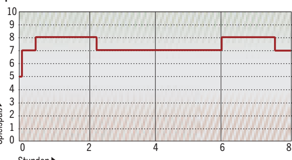
Minimum (Herstellerangaben): 2 GHz CPU, 1 GB RAM, Geforce 8600/ Radeon HD2600
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 2,5 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In **Oil Rush** werden Schiffe, Flugzeuge und Helikopter zerschossen. Blut- oder Gewalteffekte gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.02 (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wir testeten die fertige und gepatchte Steam-Version. Das Spiel stürzte zwei Mal im Test ab, lief ansonsten aber problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehenswerte Grafik
- ➕ Unverbrauchtes Setting
- ➕ Fairer Umfang, angemessener Preis
- ➕ Gegner-KI nutzt Schwachstellen aus
- ➕ Elegantes, schlankes Spielprinzip ...
- ➖ ..., das aber kaum Tiefgang bietet
- ➖ Seichte Story mit öden Figuren
- ➖ Schwache englische Sprecher
- ➖ Umständliche Truppenauswahl
- ➖ Wenig Einheitentypen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!





ABGELEHNT

Alan Wake


Die finstere Macht in Bright Falls manifestiert sich auch schon mal in einem spektakulären Wirbelsturm.


Im Kampf ist die Taschenlampe Ihr wichtigster Verbündeter. Nur angestrahlte Gegner sind empfindlich gegen Kugeln.

Die PC-Version von **Alan Wake** hat lange auf sich warten lassen. 2012 kommen endlich auch Computerspieler in den Genuss des spannenden Mystery-Thrillers. Der finnische Entwickler Remedy (**Max Payne**-Reihe) hat gute Arbeit geleistet, unser Test stellt dem Actionspiel ein hervorragendes Zeugnis aus. Doch eine Hürde hat **Alan Wake** noch zu nehmen: Verdient sich die packende Geschichte um das verschlafene Örtchen Bright Falls einen Platz im Einkaufsführer? Die PC-Games-Redaktion hat darüber abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Alan Wake erzählt seine fesselnde Story mittels einer für das Medium Computerspiele neuen Erzählweise: Die Handlung ist in Episoden aufgeteilt, ähnlich wie bei einer Fernsehserie halten Sie Cliffhanger und kurze „Was bisher geschah"-Zusammenschnitte bei der Stange. Lob hat sich der interaktive Thriller zudem für seine Optik verdient; Remedy hat die ursprüngliche Konsolengrafik aufpoliert und präsentiert ein Ergebnis, das moderne PC-Hardware ausnutzt. Sogar ein 3D-Modus ist enthalten.

Die vielen gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen Protagonist Alan und einer Unzahl mysteriöser Schattenwesen gestalten sich interessant, da das Spiel den Einsatz von Schusswaffen und Lichtquellen auf innovative Weise miteinander verknüpft. Abseits der Kämpfe sorgt die hervorragende englische Sprachausgabe in den Dialogen für zufriedene Spielerminen.

Da **Alan Wake** in der PC-Version mit allen DLCs erscheint, überzeugt das Actionspiel auch in Sachen Umfang: Sie sind ordentlich lange (etwa zehn Stunden) beschäftigt. Außerdem motivieren versteckte Sammelgegenstände zu einem zweiten Durchgang. Nicht zuletzt ist sogar der Preis attraktiv: 30 Euro kostet das Spiel als Download-Fassung, für die teuerste Special Edition verlangt der Publisher gerade mal 20 Euro mehr. Ein fairer Deal!

Die Contra-Argumente

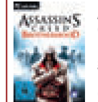
Mit der Zeit geraten die zu Beginn beeindruckenden Kämpfe eintönig, da die Mechaniken dahinter stets dieselben bleiben. In den vereinzelten Fahrzeugsequenzen stößt uns zudem die empfindliche Vehikelsteuerung sauer auf. Kleine Bildfehler und der überzogene Unschärfeeffekt mindern zusätzlich den guten Gesamteindruck – ebenso wie die deutsche Sprachausgabe. Die Sprecher machen gegen ihre stimmungsvollen englischen Kollegen keinen Stich; zum Glück ist es problemlos möglich, deutsche Bildschirmtexte und englischen Ton zu kombinieren.

Das Ergebnis

Die Diskussionen in der PC-Games-Redaktion waren lang und hitzig: **Alan Wake** polarisiert und ist Geschmackssache, auch unter Spieletestern. Am Ende sprachen sich drei Stimmberechtigte für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus, vier waren dagegen. Damit verpasst **Alan Wake** ganz knapp den Sprung in die Action-Hitliste.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood

Getestet in Ausgabe: 04/11
Held Ezio meuchelt im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Nebenbeschäftigungen. Der Nachfolger **Revelations** führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Batman: Arkham City

Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92



Dead Space 2

Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

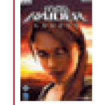
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.

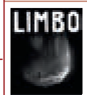


Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	84



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



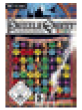
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



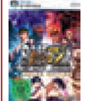
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



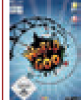
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

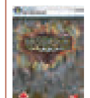


Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

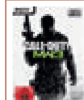
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



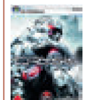
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91



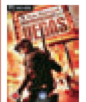
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

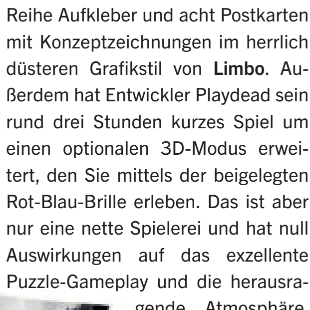


Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

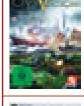
Limbo Special Edition

Bislang war das stilistisch herausragende Puzzlespiel **Limbo** nur als Bezahl-Download über Valves Online-Plattform Steam erhältlich. Ab dem 15. März steht das Abenteuer um einen kleinen Jungen in einer finsteren Welt aber auch als Special Edition in den Händlerregalen. Die Verpackung enthält den minimalistischen Soundtrack des Spiels, eine Reihe Aufkleber und acht Postkarten mit Konzeptzeichnungen im herrlich düsteren Grafikstil von **Limbo**. Außerdem hat Entwickler Playdead sein rund drei Stunden kurzes Spiel um einen optionalen 3D-Modus erweitert, den Sie mittels der beigelegten Rot-Blau-Brille erleben. Das ist aber nur eine nette Spielerei und hat null Auswirkungen auf das exzellente Puzzle-Gameplay und die herausragende Atmosphäre. Die Special Edition kostet 15 Euro. Die Online-Fassung ohne Extras gibt es für fünf Euro weniger unter store.steampowered.com.



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

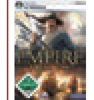


Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88

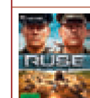
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



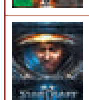
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



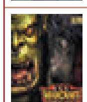
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



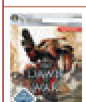
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Fallout: New Vegas Ultimate Edition

Die Ultimate Edition ergänzt das 2010 veröffentlichte Hauptspiel um die Erweiterungen **Dead Money**, **Honest Hearts**, **Old World Blues** und **Lonesome Road** mit je rund drei Stunden Spielzeit. Außerdem erlaubt sie Ihrem Helden, bis Level 50 aufzusteigen – die ursprüngliche Maximalstufe 30 erreichten Sie im Original viel zu schnell. Zusätzlich gibt es eine Reihe neuer Waffen, die Sie auf Ihren Reisen finden – die sind aber zu mächtig und verwässern den Schwierigkeitsgrad.

Die Add-on-Geschichten verlaufen parallel zur Handlung des postapokalyptischen Rollenspiels: Sie dürfen jederzeit in die neuen Gebiete reisen (ein heruntergekommenes Kasino, ein von Monstern bevölkerter Canyon, eine unterirdische Forschungsanlage und eine Reihe linearer Bunker). Die Qualität der DLCs steht hinter denen in **Fallout 3** zurück, dennoch treffen Sie auf interessante Charaktere – einige schließen sich dem Helden sogar an.

Toller Bonus: Mit der Ultimate Edition erscheint **Fallout: New Vegas** erstmals ungeschnitten in Deutschland! Wie in der englischen Fassung trennen Geschosse jetzt auch menschlichen Figuren im Kampf Körperteile ab – das ging vorher nur bei Tieren.

Mit einem Preis von knapp 40 Euro ist die Ultimate Edition ein faires Angebot für Spieler, die **Fallout: New Vegas** noch nicht gespielt haben – die DLCs kosten einzeln je zehn Euro. Das Rollenspiel baut auf den Stärken von **Fallout 3** auf, erreicht aber nicht ganz dessen Klasse. Besonders die Spielwelt wirkt im Vergleich unglaubwürdig und auch in der Ultimate Edition stecken noch einige nervige Bugs und Clipping-Fehler.



Peter meint:
Wer sich den Besuch in New Vegas bislang gespart hat, greift zu. Allein die Stufenerhöhung ist das Geld wert. Erwarten Sie aber kein Epos vom Kaliber eines **Fallout 3**!



Honest Hearts spielt in einem zerklüfteten Canyon, der sich optisch gut in die Wüstenregionen von **New Vegas** einfügt.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



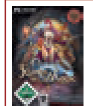
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



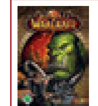
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

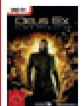


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

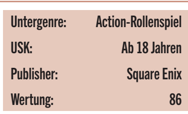
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



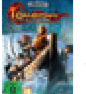
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.



Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



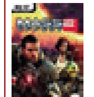
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



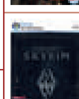
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die Game of the Year-Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



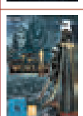
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88

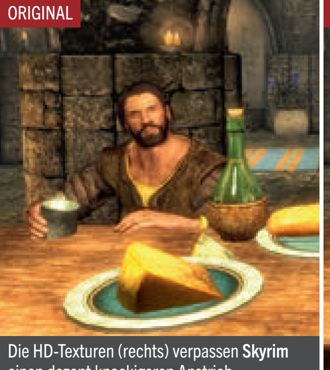


Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

The Elder Scrolls 5: Skyrim HD-Texturen

Anfang Februar veröffentlichte Bethesda zusammen mit dem Creation-Kit zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** (siehe Report ab Seite 112) ein offizielles Texturenpaket für das Rollenspiel. Dank HD-Auflösung erhalten die Leveltapeten einen dezent detaillierteren Anstrich; Konturen wirken kräftiger, Böden und Rüstungen sehen schärfer aus. Trotzdem stoßen Sie noch immer stellenweise auf Texturenmatsch, etwa bei Wiesen und Felsen. Unterschiede zu den Original-Texturen erkennen Sie zwar nur beim genauen Hinschauen, dafür bewahrt das HD-Paket im Gegensatz zu vielen Grafik-Mods den ursprünglichen, finsteren Look des Rollenspiels. Den drei Gigabyte großen Gratis-Download finden Sie auf store.steampowered.com (suchen Sie nach „High Resolution Texture Pack"). Steam installiert die Texturen automatisch, Sie müssen sie vor Spielstart lediglich noch im **Skyrim**-Launcher unter dem Menüpunkt „Datendateien" aktivieren.





Die HD-Texturen (rechts) verpassen **Skyrim** einen dezent knackigeren Anstrich.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3

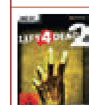
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Call of Duty: Modern Warfare 3

Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und hervorragendem Waffengefühl ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

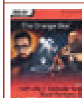
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



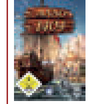
Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Aufbauspiele und Simulationen

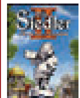
Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und beschäftigt lange. Wer ein modernes Szenario bevorzugt, spielt den Nachfolger **Anno 2070**.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



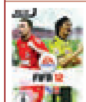
Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12

Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fussball Manager 12

Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

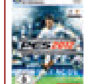
Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12

Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

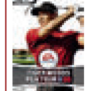
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer

Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

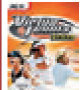
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



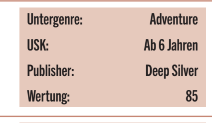
Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!





Geheimakte Tunguska

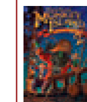
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Harveys Neue Augen

Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

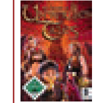
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition

Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

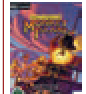
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island

Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World

Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Rennspiele

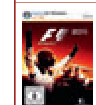
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3

Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2011

Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



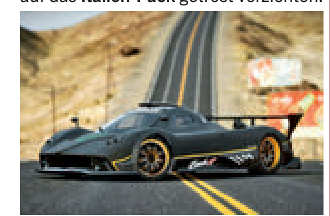
Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Need for Speed: The Run – Italien-Pack

Rennspielfreunde sind es mittlerweile gewohnt, für DLCs relativ tief in die Tasche zu greifen. Schließlich stecken hinter den Pixelautos oft teure Originallizenzen. Ein solches Schicksal erleiden auch Anhänger von **Need for Speed: The Run** – für sieben Euro gibt es gerade mal sieben neue Schlitten. Das Motto lautet dabei Italien, wobei neben Supersportwagen wie dem Lamborghini Gallardo Superleggera und dem Pagani Zonda R auch Rallye-Kübel wie der Lancia Delta Integrale die Garage bestücken. Dazu gibt es eine Online-Spielliste und zehn Herausforderungen, die jedoch allesamt auf alten Kursen stattfinden – also Born in the USA statt Bella Italia. Da sich spielerisch ebenfalls nichts getan hat, können Sie auf das **Italien-Pack** getrost verzichten.



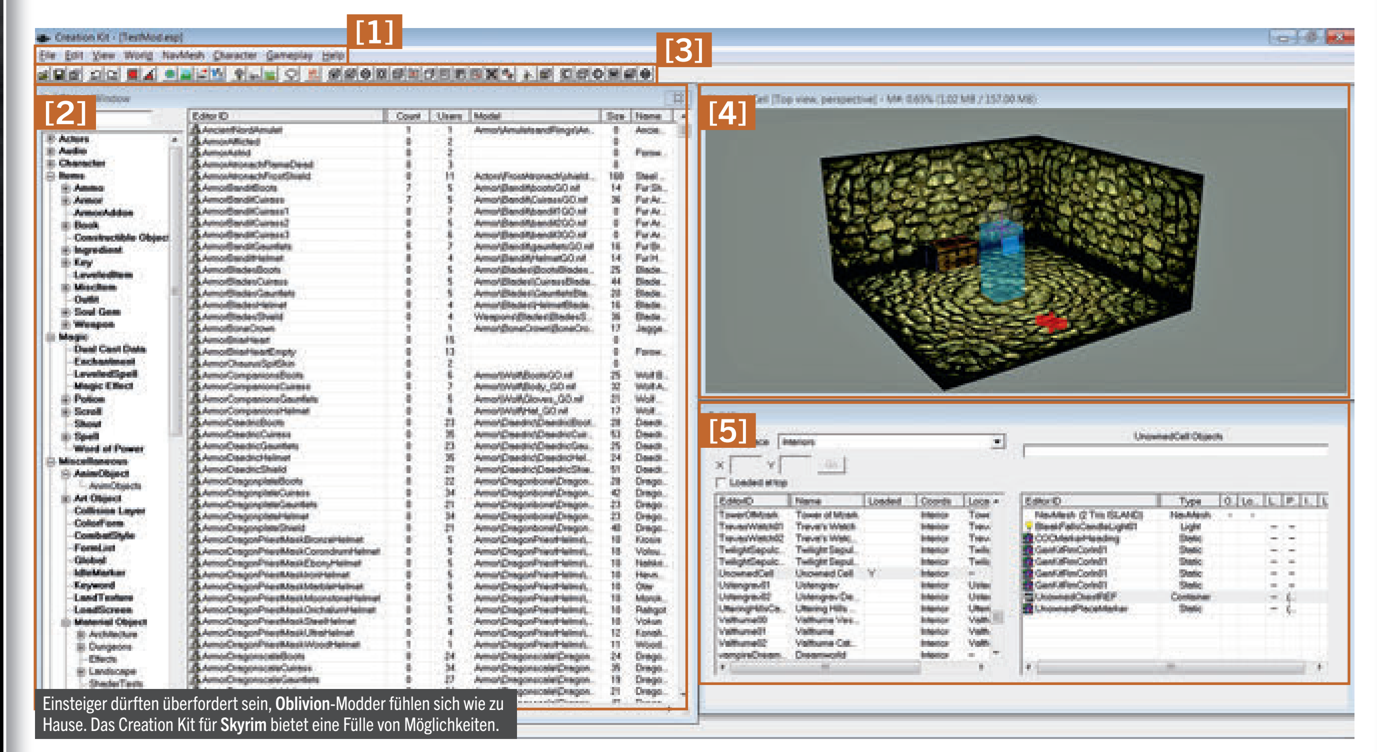

Das Creation-Kit für **Skyrim** ist eines der mächtigsten Entwicklertools, die Moddern zur Verfügung stehen, um neue Inhalte für ein Spiel zu basteln.

Das Skyrim-Creation-Kit

Von: Philipp Schönert

Bethesda erlaubt Ihnen, komfortabel zu modden. Und so geht's ...

Anfang Februar hat Entwickler Bethesda Softworks das Skyrim-Creation-Kit veröffentlicht. Das mächtige Tool zum Erstellen neuer Inhalte für das Rollenspiel **Skyrim** kann via Steam heruntergeladen werden. Sie finden das SKD unter Bibliothek -> Auswahl „Tools" -> Creation Kit. Die Oberfläche erinnert vom Aufbau her an die Construction-Sets der Vorgänger **Morrowind** und **Oblivion**, trägt allerdings der gesteigerten Komplexität in **Skyrim** Rechnung und enthält viele neue Funktionen und Werkzeuge. Modding-Veteranen werden die neuen Möglichkeiten zu schätzen wissen, während Einsteiger zunächst von der Objekt- und Funktionenvielfalt etwas überfordert sein dürften. Bei der Arbeit mit dem Creation Kit sind gute Englischkenntnisse von Vorteil, da die ID-Nummern der Objekte und Funktionen so deutlich besser zuzuordnen sind. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen den mächtigen Editor vor und erklären, wie Sie eigene Quest-Mods basteln. ❑



Einsteiger dürften überfordert sein, **Oblivion**-Modder fühlen sich wie zu Hause. Das Creation Kit für **Skyrim** bietet eine Fülle von Möglichkeiten.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Damit Sie wissen, in welchem Bereich welche Spielelemente erstellt und bearbeitet werden, geben wir Ihnen einen Überblick.

[1] Menüleiste
Enthält Funktionen zur Verwaltung der Plugin-Dateien, der Kontrolle von Filtern, Charakterdesign und Bearbeitungswerkzeuge für Objekte, Meshes und Zellen.

[2] Objektfenster
Hier kontrollieren Sie alle Objekte aus der Objektdatenbank. Die Objektkategorien finden Sie links im Navigationsbereich. Neben allen denkbaren Objekten, Charakteren und Logikelementen aus dem Spiel finden sich hier auch Kategorien wie Soundobjekte und Spezialeffekte. Die aufgelisteten Objekte stellen Basisobjekte dar, von denen Sie beliebig viele Instanzen im 3D-Fenster beziehungsweise in der Spielwelt erstellen können.

[3] Symbolleiste
Enthält praktische Schnellzugriffe auf die am häufigsten gebrauchten Funktionen und Filter, ohne dass Sie sich umständlich durchs Menü hangeln müssen.

[4] 3D-Fenster
Dieses Fenster dient der Visualisierung und Inszenierung der verwendeten Objekte in der jeweils gewählten Zelle. Hier können Sie Objektinstanzen erstellen und diese beliebig manipulieren.

[5] Zellenansicht
Der Bereich enthält nach Zellenart geordnete Zellen und die enthaltenen Objekte in aufgelisteter Form. Durch einen Doppelklick auf ein Objekt wird die Ansicht im 3D-Fenster auf das Objekt ausgerichtet.

[2] DAS OBJEKTFENSTER

Dieser gut gefüllte Bereich ist im Grunde eine Datenbank, bestehend aus Basisobjekten (Templates) jeder erdenklichen Kategorie. Von diesen Objekten können Sie beliebig viele Instanzen im 3D-Fenster erstellen, indem Sie das Objekt anklicken und in das 3D-Fenster ziehen. Die Instanzen sind dann der jeweils geöffneten Zelle zugeordnet und werden in der Zellenansicht aufgelistet. Mit der Filterfunktion können Sie bestimmte Objekte schneller finden. Damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, welche Objektkategorien Sie für Ihr Plugin verwenden können, erklären wir Ihnen hier die wichtigsten.

Actors
Für Nichtspielercharaktere (NPCs) und Monster. Diese Objekte haben KI-Routinen und Skripte; sie können mit anderen Objekten wie Türen, Gegenständen oder anderen NPCs interagieren. Actor-Objekte sind animiert, haben ein eigenes Inventar und die Möglichkeit, Zauber zu wirken. Außerdem können Sie einem Actor-Objekt Dialoge und Beziehungen zuweisen.

Audio
Mithilfe dieser Objekte können Sie jede Form von Musik und Soundeffekten in bestimmten Zellen und unter den verschiedensten Bedingungen anbringen. Neben den Abspielparametern wie Fading oder Loops passen Sie auch die Halleigenschaften an den jeweiligen Raum an oder priorisieren Sounds je nach Situation.

Character
Diese Objekte beziehen sich ebenfalls auf Eigenschaften von NPCs, zum Beispiel Rasse, Klasse, Gilde, Art der Fortbewegung, Stimme, KI-Paket, und mit dem NPC verbundene Quests.

Items
Wie der Name schon sagt, fallen darunter alle Gegenstandsobjekte, die in ein Inventar aufgenommen werden können, also Waffen, Rüstungen, Bücher, Tränke, Zutaten, Schlüssel oder Seelensteine.

Magic
Diese Objektkategorie beherbergt alle Zaubersprüche, Verzauberungen und andere magische Effekte. Auch Kräfte wie Wörter der Macht oder Kampfschreie fallen in diese Kategorie ebenso wie alchemistische Tränke und Schriftrollen.

Miscellaneous
Darunter fallen Objekte wie Kollisionsebenen, animierte Objekte, Kampfstile, Ladebildschirme, Texturen für Landschaften und Objekte für Shader. Auch Hinweisfenster-Objekte gibt es hier.

Special Effect
Dort finden sich u. a. Kamera-Objekte, Fußabdrücke, Materialtypen und Projektile. Aufprall-Effekte und Explosionen dürfen natürlich nicht fehlen. Partikeleffekte und Hinterlassenschaften wie Schutt sind ebenfalls enthalten.

World Data
Objekte aus dieser Kategorie steuern globale Dinge wie die Welt, deren Klima, Wetter und Wasserarten, aber auch die globale Beleuchtung und Zonen.

World Objects
Diese Objektkategorien enthalten Weltgegenstände im kleineren Maßstab. Beispiele sind Wände, Türen, Vegetation, Möbel, lokale Lichtquellen, Gegenstände.

All
Enthält alle Basisobjekte der Datenbank. Das Fenster sollte nur in Verbindung mit einem Suchbegriff angeklickt werden, da die schiere Anzahl der zu ladenden Objekte das Creation Kit zum Absturz bringen kann.

[4] DIE 3D-ANSICHT

Um eine Zelle mit Objekten zu füllen, ziehen Sie sie aus dem Objektfenster in das 3D-Fenster. Um die Objekte im 3D-Fenster auszurichten, nutzen Sie diese praktischen Schnellzugriffe.

Objektinstanz selektieren
Auf eine Objektinstanz im 3D-Fenster linksklicken oder auf ein Objekt in der Zellenansicht doppelklicken

Mehrere Instanzen selektieren
Strg halten und linksklicken

Zoomen
Mausrad drehen

Bewegung parallel zur Sichtebene
Mausrad drücken und Maus bewegen

Rotation relativ zum Objekt
Umschalt halten + Maus bewegen

Kamera auf Objekt ausrichten
Umschalt halten und F drücken

Kamerapositionen durchschalten, Vogelperspektive und Marker an- und ausschalten
C, T, M drücken

Objekt bewegen
Auf Objekt linksklicken und ziehen

Objekt an X-, Y- oder Z-Achse bewegen
X, Y oder Z drücken und halten, Objekt linksklicken und ziehen

Objekt rotieren
Auf das Objekt rechtsklicken und ziehen

Objektrotation zurücksetzen
Strg + K drücken

Zelle ausleuchten
A drücken

Objekt entlang der X-, Y- oder Z-Achse rotieren
X, Y oder Z drücken und halten, Objekt rechtsklicken und ziehen

Objekt skalieren
S drücken und halten, Objekt linksklicken und ziehen

Translations-/Rotations- und Skalierungshilfe anzeigen
E, W oder 2 drücken

Objekt am (Winkel-)Gitter ausrichten
Q bzw. Strg + Q drücken

Gitter auf ein Objekt ausrichten
Strg + K drücken

[5] ZELLENANSICHT

Nein, das ist nicht die Perspektive aus der Sicht eines Gefangenen, das Fenster enthält auch keine Gitterstäbe. Vielmehr finden Sie dort alle Zellen einer gewählten Kategorie und eine Auflistung aller Objektinstanzen darin.

Diese Angaben helfen Ihnen bei der Navigation im 3D-Fenster, das die gewählte Zelle anzeigt. Die Filterfunktion dient dem schnellen Auffinden eines bestimmten Objekts; außerdem können Sie in der entsprechenden Liste einfach die Anfangsbuchstaben der gesuchten Zelle oder des gesuchten Objekts eingeben. Mit einem Doppelklick auf eine Objektinstanz wird die 3D-Ansicht auf dieses Objekt ausgerichtet. Mit einem Stern (*) gekennzeichnete Zellen oder Objektinstanzen wurden kürzlich verändert.



Der Editor stellt auch für die Innenarchitektur eine Vielzahl von Einrichtungsgegenständen bereit.

So bauen Sie eine Mod

Von: Philipp Schönert

Modden ist kompliziert? Nicht mit unserer Anleitung! Wir führen Sie Schritt für Schritt zu Ihrem ersten Plugin.

Das Creation-Kit für **Skyrim** ist zwar innovativ bedienbar und bietet einen gewaltigen Funktionsumfang. Alte Hasen, die schon für **Oblivion** gemoddet haben, werden sich rasch zu Hause fühlen, aber Anfänger können die vielen Funktionen schnell überfordern. Auf den folgenden Seiten erklären wir Ihnen verständlich, wie Sie mit dem Creation-Kit eine einfache Quest-Mod für **Skyrim** erstellen.

PLUGIN ERSTELLEN

1. Starten Sie das Creation Kit und wählen im Menü -> File -> Data. Aktivieren Sie nur die Masterdatei skyrim.esm und bestätigen Sie mit OK. Klicken Sie bei auftauchenden Fehlermeldungen auf Abbrechen.

2. Wählen Sie über das Menü File -> Save, um ein neues Plugin zu speichern. Beachten Sie, dass Sie dieses Plugin bei zukünftigen Änderungen zusammen mit der Masterdatei laden und aktiv schalten müssen, damit die Änderungen in Ihrem Plugin gespeichert werden!

EINE ZELLE ERSTELLEN

1. Duplizieren Sie eine bestehende Zelle der Kategorie Interior (z. B. UnownedCell), indem Sie in der Zellenansicht auf sie klicken und über das Kontextmenü Duplicate Cell klicken. Wählen Sie die duplizierte Zelle und benennen Sie sie um. Wählen Sie über das Kontextmenü Edit und ändern Sie den Namen der Zelle im Reiter Interior-Data. Achtung: Das ist der Name, der später im Spiel auch angezeigt wird.

2. Selektieren Sie alle Objektinstanzen der Zelle und löschen Sie sie.

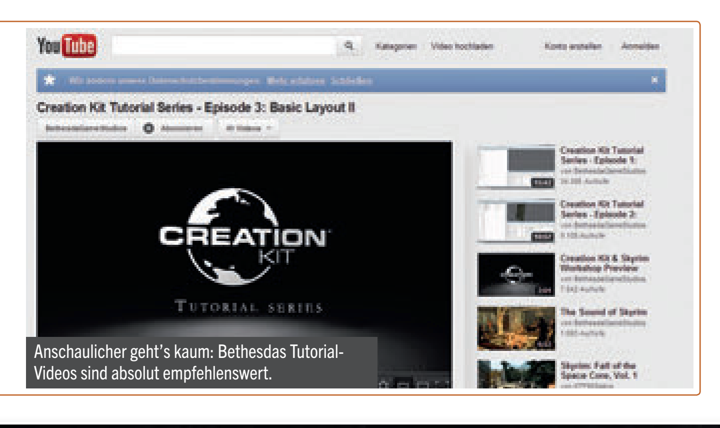
3. Wählen Sie im Objektfenster eine beliebige Kategorie für Raumobjekte aus, z. B. WorldObjects -> Static -> Dungeons -> Nordic -> SmRooms.

4. Wählen Sie ein Wandobjekt aus dieser Kategorie, z. B. NorRmSmWallSide01. Klicken Sie darauf und ziehen Sie es in das 3D-Fenster.

5. Klicken Sie die Objektinstanz an und wählen Sie im Kontextmenü Edit. Tragen Sie bei Position bei den X-, Y- und Z-Werten den Wert

TUTORIAL-VIDEOS

Sie wissen nicht, welche Auswirkugen die vielen Funktionen haben, und sind mit dem enormen Funktionsumfang des Creation Kits etwas überfordert? Kein Problem. Heutzutage muss niemand mehr Hunderte Seiten Beschreibungen lesen, um sich Wissen anzueignen. Bethesda hat sich die Mühe gemacht und zahlreiche, von Entwicklern kommentierte Tutorial-Vidoes erstellt. Auch ohne Englischkenntnisse können Sie anhand derer die am Creation Kit demonstrierten Sachverhalte nachvollziehen und später selbst zur Anwendung bringen. Sie finden die Tutorial-Videos auf vielen Videoseiten, unter anderem auch auf YouTube. Geben Sie als Suchbegriff „Creation Kit Tutorial Series“ ein. Für Detailfragen stellt Bethesda eine beständig wachsende Wiki-Seite auf www.creationkit.com zur Verfügung.



Anschaulicher geht's kaum: Bethesdas Tutorial-Videos sind absolut empfehlenswert.

0 ein, um das Wandobjekt auf den Koordinatenursprung der Zelle zu setzen. Über dieses Menü können Sie später auch die Position aller neuen Instanzen korrigieren.

6. Drücken Sie Q und Strg + Q, um das Gitter und das Winkelgitter zu aktivieren. Damit lassen sich Objekte genauer platzieren.

7. Wählen Sie das Wandobjekt und drücken Sie Strg + D, um es zu duplizieren. Verschieben Sie das Duplikat mit der Maus, bis es an das erste Wandobjekt angrenzt.

8. Wählen Sie nun im Objektfenster ein Eckenobjekt, z. B. NorRmSmCorIn01. Ziehen Sie es in das 3D-Fenster und platzieren Sie es angrenzend zu einem Wandobjekt.

9. Duplizieren Sie das Eckenobjekt, rotieren Sie es mit der Maus und bewegen Sie es an das andere Wandobjekt.

10. Wählen Sie ein Raummitte-Objekt, z. B. NorRmSmMid01 und ziehen Sie es in das 3D-Fenster. Platzieren Sie es an die Innenseiten der Wandobjekte. Stellen Sie sicher, dass die Deckentextur dieser Objekte nahtlos zu denen der angrenzenden Wandobjekte abschließt.

11. Wählen Sie ein Stirnseiten-Wandobjekt für die angrenzenden Wände, z. B. NorRmSmWallFront, und platzieren Sie es an der Stirnseite der Raummitte-Objekte.

12. Ergänzen Sie alle fehlenden Raumobjekte, indem Sie die bereits beschriebenen duplizieren und platzieren. Sie können mehrere Raum-Objekte auf einmal duplizieren und damit den Raum beliebig groß oder klein gestalten.

13. Überprüfen Sie den fertigen Raum, indem Sie nach Lücken zwischen den Raumobjekten Ausschau halten. Manche Objekte könnten beim Platzieren überlappen. Korrigieren Sie die Position solcher Raumobjekte.

14. Wählen Sie ein Wandobjekt und drücken Strg + F. Wählen Sie bei Replace with ein Ausgangsobjekt, z. B NorRmSmWallFrontExSm01.

15. Wählen Sie aus der Objektkategorie SmHalls das Objekt NorHallSm1wayEndExSm01 und platzieren Sie es an der Außenseite des Ausgangsobjekts. Platzieren Sie angrenzend ein paar Instanzen des Objekts NorHallSm1way01, um einen Gang zu bauen.

16. Experimentieren Sie mit anderen Objekten aus der gleichen Objektkategorie, um Treppen, Sackgassen und andere Elemente zu realisieren.

17. Wählen Sie ein Tür-Objekt (z. B. NorDoorSmLoad01) und platzieren Sie es an einem beliebigen Ausgangsobjekt. Damit die Tür funktioniert, müssen Sie allerdings noch ein weiteres Tür-Objekt in einer Zielzelle erstellen.

18. Editieren Sie die erste Tür und aktivieren Sie im Bereich Teleport das gleichnamige Kontrollkästchen. Wählen Sie die gewünschte Zelle und die gewünschte Tür-Referenz darin. Wenn Sie keine Referenz wählen können, befindet sich kein geeignetes Tür-Objekt in der Zielzelle!

Zellenwärter
Glückwunsch! Sie haben eine Innenzelle erstellt und mit der Außenwelt verbunden! Mit anderen Objektkategorien können Sie die unterschiedlichsten Räume erschaffen, z. B. Höhlen, Minen, Tempel – eben alles, was Sie unter der Hauptkategorie Dungeons finden. Die anderen Hauptkategorien decken die Objekte für Außenzellen ab, die Sie in anderen Zellenkategorien finden.

STEAM WORKSHOP



Modden ist eine Sache, aber wie erreichen die Mods möglichst viel Aufmerksamkeit in der Community? Bis jetzt mussten die Mods für **Morrowind** oder **Oblivion** teils recht umständlich über Fanseiten hochgeladen werden. Und wenn Sie interessante Mods suchen und finden wollten, war eine zeitintensive Recherche über viele einzelne Internetseiten nötig. Mit dem Steam Workshop gehört das der Vergangenheit an, denn damit finden Sie über nur eine Plattform alle Mods und können zudem Ihre eigenen Werke bequem veröffentlichen. Im **Skyrim**-Eintrag Ihrer Spielebibliothek findet sich ein Link auf den Steam Workshop, in dem Sie interessante Mods anschauen und abonnieren können.

So gewählte Mods werden automatisch beim nächsten Spielstart heruntergeladen, installiert und im Plugin-Manager aktiviert. Wenn Sie eine eigene Erweiterung hochladen möchten, wählen Sie im Creation Kit File -> Upload Plugin and Archive to Steam. Ihr Plugin erscheint nun in der Liste der freigegebenen Workshop-Dateien. In Ihrem Steam-Profil finden Sie den Eintrag: Workshop-Dateien anzeigen. Diese Liste zeigt Ihre bisher hochgeladenen Plugins. Über Community -> Workshop-Dateien anzeigen können Sie diese Liste jederzeit bearbeiten.



EINE ZELLE AUSSTAFFIEREN

Bevor Sie eine Zelle mit statischen und dynamischen Objekten füllen, müssen Sie die Räume erst einmal ausleuchten, damit dort überhaupt etwas zu sehen ist.

1. Verwenden Sie Lichtquellen aus der Objektkategorie World Objects -> Light, um die Räume und Gänge zu erhellen. Denken Sie daran, dass jede Lichtquelle auch einen sichtbaren Gegenstand (z. B. brennende Ölschalen, Fackeln, Feuerstellen) in unmittelbarer Nähe braucht, um glaubwürdig zu wirken. Es gibt Lichtobjekte mit und ohne Schattenwürfe.

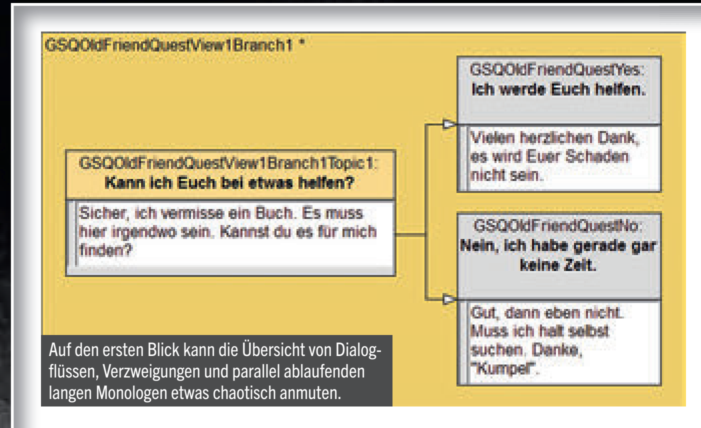
2. Füllen Sie Ihre Räume und Gänge nach eigenem Ermessen mit innenarchitektonischen Gegenständen. Dafür bieten sich Objekte aus den Hauptkategorien Container, Furniture, Static und Movable Static an.

Falls Sie nicht in Kategorien denken, geben Sie einfach den englischen Suchbegriff (z. B. chair oder table) in das dafür vorgesehene Feld ein und wählen Sie die Kategorie *All.

3. Erstellen Sie einen Nichtspielercharakter (NPC), indem Sie die Objektkategorie Actors -> Actor wählen und in die Objektfeldliste rechtsklicken. Klicken Sie auf New. Geben Sie dem NPC eine ID, einen Namen und aktivieren Sie das Kontrollkästchen Unique. Wählen Sie im Reiter Inventory ein vordefiniertes Outfit oder fügen Sie manuell Rüstungsteile oder andere Gegenstände hinzu, damit Ihr NPC nicht nur in


Mit der freien Kamera im Editor verschaffen Sie sich einen Überblick über Ihre gebaute Landschaft.


Mit der fertig eingerichteten Zelle können Sie eine authentische Ausleuchtung und physikalisch korrektes Verhalten simulieren.



Auf den ersten Blick kann die Übersicht von Dialogflüssen, Verzweigungen und parallel ablaufenden langen Monologen etwas chaotisch anmuten.


Im Editor bauen Sie auch Nichtspielercharaktere (NPCs) ein. Diese können durch Skripte mit Gegenständen und auch miteinander interagieren.

Unterhosen durch die Welt spaziert. Geben Sie ihm auch mindestens eine Waffe oder einen Satz von Zaubersprüchen (Reiter SpellList) mit, damit er sich nicht nur mit den Fäusten verteidigen muss. Klicken Sie dann auf OK und ziehen Sie Ihr NPC-Objekt in das 3D-Fenster.

4. Erstellen Sie einen questrelevanten Gegenstand (z. B. ein Buch), indem Sie die Objektkategorie Items -> Books wählen und auf ein beliebiges Buch-Objekt doppelklicken. Ändern Sie die ID (z. B. in NPCsBuch) und klicken Sie auf OK und Ja, um das neue Basisobjekt zu erstellen.

5. Erstellen Sie einen zweiten NPC mit beliebigen Eigenschaften und fügen Sie seinem Inventar das eben erstellte Buch hinzu.

Aufgabenverteilung

Die Quest: Der erste NPC sucht ein Buch, das er nicht finden kann. Es befindet sich im Inventar des zweiten NPCs (Buchdieb). Der Spieler bekommt vom ersten NPC die Aufgabe, diesen Gegenstand zu finden und ihm zurückzubringen. Befragt er den zweiten NPC, greift dieser an. Der Spieler besiegt den Buchdieb und findet das Buch in seinem Inventar. Er gibt es dem ersten NPC zurück.

EINE QUEST UND DIALOGE ERSTELLEN

Bisher haben Sie lediglich statische Inhalte erschaffen. Nun geht es daran, eine Quest zu kreieren.

1. Wählen Sie die Kategorie Character -> Quest. Rechtsklicken Sie in die Objektliste und wählen Sie New. Geben Sie eine ID und einen Namen ein; IDs müssen einzigartig sein und dürfen keine Sonderzeichen enthalten. Der Name wird so im Spiel als Questname angezeigt. Geben Sie bei Priority den Wert 60 ein, das ist der Standardwert für eigenständige (Stand-alone-)Quests. Wählen Sie bei Type den Wert Side Quests. Klicken Sie auf OK.

2. Öffnen Sie die Quest erneut über die Objektliste und wählen Sie den Reiter Quest Stages. Rechtsklicken Sie im Bereich Index und wählen Sie New. Geben Sie als Wert 0 ein. Wiederholen Sie den Schritt und erhöhen Sie die Werte in Zehnerschritten bis 40, damit Sie ein paar Queststadien haben. Die Zehnerschritte sind sinnvoll, wenn Sie später noch ein paar Zwischenschritte einbauen wollen.

3. Wählen Sie den Reiter Dialogue Views, rechtsklicken Sie in die Liste und wählen Sie New. Geben Sie dem Dialog eine ID. Selektieren Sie den Dialog in der Liste, rechtsklicken Sie in den rechten Bereich und wählen Sie Create branch (Dialogzweig). Geben Sie diesem ebenfalls eine ID.

4. Doppelklicken Sie auf das Topic (das innere Rechteck). Schreiben Sie im Feld Topic Text den Satz für die Dialogoption des Spielers (z. B. „Kann ich Euch bei etwas helfen?“). Doppelklicken Sie in den Listenbereich und erfassen Sie bei Response Text die Antwort des NPCs (z. B. „Sicher, ich vermisse ein Buch. Es muss hier irgendwo sein. Kannst du es für mich finden?“). Ignorieren Sie das Spellcheck-Fenster, es dient nur der englischsprachlichen Korrektur. Klicken Sie auf Record und sprechen Sie den Response Text, um Ihre Stimme aufzunehmen (das geht natürlich nur mit einem funktionsfähigen Mikrofon oder Headset). Klicken Sie auf Save, um die Sounddatei zu speichern. Achtung: Sie müssen auch ohne Mikrofon ein paar Sekunden Leere aufnehmen, da der Dialog sonst nicht lange genug auf dem Bildschirm angezeigt wird!

5. Klicken Sie auf OK, um zum Fenster Topic Info zu gelangen. Rechtsklicken Sie im Bereich Conditions und wählen Sie New. Klicken Sie auf INVALID, wählen Sie die ID Ihres vorher erstellten NPCs aus und bestätigen Sie mit OK. Jetzt ist die neue Dialogoption nur bei diesem NPC verfügbar. Erstellen Sie eine neue Condition mit Condition Function = Get Stage. Wählen Sie bei INVALID die von Ihnen erstellte Quest-ID aus. Geben Sie bei Comparison kleiner als (<) und bei Value den Wert 10 an. So stellen Sie sicher, dass dieser Dialog nur angezeigt wird, wenn die Quest noch nicht angenommen wurde. Klicken Sie so oft OK, bis Sie wieder den Dialogzweig sehen (das farbige Rechteck). Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Show all text, um alle Dialogzeilen zu sehen.

6. Rechtsklicken Sie im ockerfarbenen Bereich des Dialogzweigs und wählen Sie Add Topic. Ergänzen Sie die vorgegebene ID um ein aussagekräftiges Suffix für die Weiterführung des Dialogs (z. B. QuestAccepted).

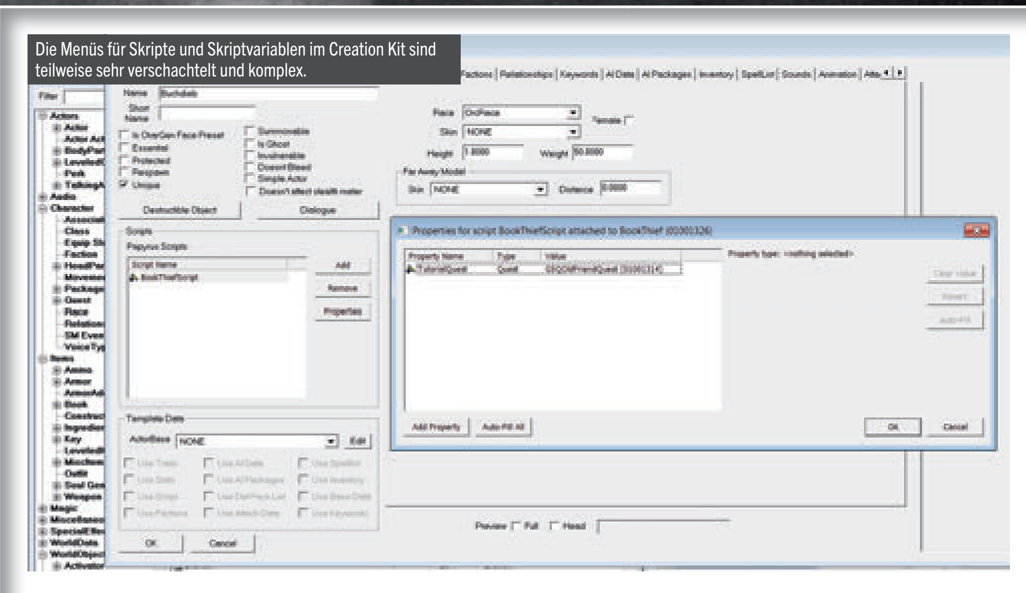
Erfassen Sie bei Topic Text die Antwort des Spielers (z. B. „Ich werde Euch helfen.“). Doppelklicken Sie in den unteren Bereich, um die Antwort des NPCs zu schreiben (z. B. „Vielen Dank, es wird Euer Schaden nicht sein.“). Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Goodbye, wenn die Konversation nach dem Dialog beendet werden soll. Vergessen Sie nicht, auch für diesen Dialog eine Bedingung anzulegen, damit nur Ihr erstellter NPC diese Dialogoption hat. Schreiben Sie im Bereich Scripts -> End den Befehl:

```
GetOwningQuest().SetStage(10)
```

Das bedeutet, dass das Queststadium der Quest, die diesen Dialog enthält, auf 10 gesetzt wird. Wenn Sie also im Spiel die Quest annehmen, verschwindet die Dialogoption (das Topic mit der gelben ersten Zeile), weil Sie als Bedingung für dieses Topic *QuestStage <10* eingestellt haben. Kehren Sie nun zur Dialogansicht zurück.

7. Legen Sie nach dem gleichen Schema ein weiteres Topic für die Möglichkeit an, die Quest **nicht** anzunehmen (ID z. B. QuestDenied). Zurück in der Dia-


Sie können das Verhalten von NPCs durch Skripte verändern. Hier greift in unserem Questbeispiel der Buchdieb an – wie von uns per Skript eingestellt.


Die Menüs für Skripte und Skriptvariablen im Creation Kit sind teilweise sehr verschachtelt und komplex.

logansicht müssen Sie die Topics noch verbinden. Klicken Sie in den Textbereich des ersten Topics (der Mauscursor wird zu einer Hand) und ziehen Sie die Verbindung auf die beiden anderen Topics. Die Reihenfolge der beiden Dialogoptionen beim NPC hängt davon ab, in welcher Reihenfolge die Topics verknüpft wurden!

8. Erstellen Sie einen neuen Dialogzweig für den Buchdieb (Frage nach dem Buch und entlarvende Antwort) und setzen Sie die GetIsID-Bedingung auf den zweiten NPC, der das Buch im Inventar hat. Setzen Sie eine zweite Bedingung mit *GetStage == 10*. Dies sorgt dafür, dass die Dialogoption ausschließlich bei diesem NPC verfügbar ist, wenn Sie den Auftrag des anderen NPCs angenommen haben.

Schreiben Sie im Bereich Scripts -> End den Befehl:

```
akspeaker.
startcombat(Game.Get-
Player())
```

Dies sorgt dafür, dass der zweite NPC Sie nach dem Dialog angreift.

9. Erstellen Sie für den Abschlussdialog des Auftraggebers der Quest einen weiteren Dialogzweig, in dem Sie Dialoge für den Spieler (z. B. „Ich habe dein Buch!“) und die Antwort des NPCs erfassen. Stellen Sie als QuestStage-Bedingung für diesen Dialog den Wert 30 ein. Die fehlenden Zwischenschritte werden von den folgenden Skripts übernommen.

Geskriptet
Um die Quest wie in der Zusammenfassung ablaufen zu lassen, müssen der zweite NPC und das Buch ein Skript erhalten. Die verwendete Skriptsprache Papyrus können Sie direkt über das Creation Kit oder mit jedem beliebigen Editor realisieren.

SKRIPTS ERSTELLEN

1. Doppelklicken Sie auf den zweiten NPC. Klicken Sie im Bereich Scripts auf Add. Wählen Sie New Script und bestätigen Sie mit OK. Geben Sie dem Skript einen Namen und bestätigen Sie wieder. Klicken Sie auf AddProperty, um eine korrespondierende Skriptvariable zu erstellen. Geben sie ihr einen Namen, wählen Sie den Typ Quest und bestätigen Sie. Wählen Sie die Variable und klicken Sie auf Edit Value. Wählen Sie die vorher erstellte Quest aus der Liste. Bestätigen Sie, bis Sie wieder im Actor-Fenster sind. Rechtsklicken Sie auf den Skripteintrag und wählen Sie Edit Source. Ergänzen Sie das Skript um folgende Passage:

```
Event OnDeath(Actor
killer)
NamederSkriptvariab-
le.SetStage(20)
EndEvent
```

Das bedeutet, dass im Falle des Todes des zweiten NPCs das Queststadium auf den Wert 20 gesetzt wird.

2. Erstellen Sie nach dem gleichen Schema ein Skript für das Buch (in der Objektkategorie Items -> Books).

Ergänzen Sie das Skript um folgende Passage:

```
Event OnContainerChan
ged(ObjectReference new-
Container, ObjectRefe-
rence oldContainer)
if (newContainer ==
Game.GetPlayer())
NamederSkriptvariab-
le.SetStage(30)
endif
EndEvent
```

Das bedeutet, wenn das gesuchte Buch vom Inventar des zweiten NPCs in das des Spielers wandert, wird das Queststadium auf den Wert 30 gesetzt. Somit ist der Abschlussdialog beim Auftraggeber-NPC verfügbar.

DAS PLUGIN TESTEN

1. Starten Sie **Skyrim** und stellen Sie sicher, dass Ihr Plugin aktiviert ist (Skyrim-Launcher -> Datendateien)

2. Drücken Sie im Startbildschirm von Skyrim ^ (Zirkumflex), um die Konsole aufzurufen.

3. Geben Sie coc NameIhrer-Innenzelle ein. Damit springen Sie direkt zu Ihrer gestalteten Innenzelle.

4. Spielen Sie den Questverlauf nach.

Sie werden merken, dass in unserer Beispiel-Erweiterung für **Skyrim** keine Questziele oder Einblendungen angezeigt werden; ebensowenig wechseln Gegenstände den Besitzer oder werden Zwischensequenzen abgespielt. Diese Features zusätzlich zu realisieren, würde den Rahmen dieses Erste-Schritte-Artikels sprengen. An dieser Stelle empfehlen wir für weiterführende Informationen die sehr ausführlichen Tutorials, die Sie unter www.creationkit.com/Category:Tutorials finden können. PC Games wünscht viel Erfolg beim Ausprobieren! ❑

MOD-WETTBEWERB FÜR KREATIVE TÜFTLER

Bethesda hat schon für **Morrowind** und **Oblivion** Mod-Wettbewerbe ausgerichtet. Für **Skyrim** kooperiert Bethesda sogar mit dem Grafikkartenhersteller Nvidia und den Gaming-Computer-Spezialisten von iBUYPOWER. Diese Sponsoren stellen für die Gewinner des aktuellen Modding Wettbewerbs hochwertige Preise zur Verfügung. Die Preisträger werden durch die Befürwortung der betreffenden Mods von anerkannten Moddern bzw. einem Gremium aus Mitarbeitern der Seite nexusmods.com bestimmt. Anerkannte Modder sind Mitglieder der nexusmods.com-Community, deren Fan-Erweiterungen mindestens eintausend Mal heruntergeladen wurden. Fühlen Sie sich herausgefordert? Dann nichts wie ran an den Speck! Bauen Sie eine Mod, die die Community begeistern wird! Der Contest läuft bis zum 30.04.2012, bis dahin müssen Sie Ihre selbst erstellte Modifikation eingereicht haben.



Wertvolle Preise winken den ambitioniertesten und fleißigsten Moddern.

Vor 10 Jahren

April 2002

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.



Endlich: Grand Prix 4

Alles neu: belebte Boxengassen, 3D-Sound, mehr Fahrmodelle!
Exklusiv-Interview: Geoff Crammond im Kreuzverhör!



„Geoff Crammond im Kreuzverhör"

Diese Schlagzeile klingt zunächst nach einer Gerichtsverhandlung, denn ein Kreuzverhör ist „eine im anglo-amerikanischen Beweisrecht übliche Befragung der Zeugen und im Strafprozess auch des Beschuldigten durch den Staatsanwalt oder Rechtsanwalt. Dabei befragen Staatsanwaltschaft und Verteidigung abwechselnd (über Kreuz) den Angeklagten." (Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Kreuzverhör). Nun, ganz so schlimm war es nicht, Crammond stand uns Rede und Antwort zu **Grand Prix 4**, für viele F1-Fans noch immer eines der besten Spiele im Genre. Crammond, der einen Hochschulabschluss in Physik besitzt, zog sich nach der Schließung des Studios Microprose 2002 komplett aus der Spieleentwicklung zurück, um ein „normales Leben zu führen", so Crammond in einem Interview.

DEMO DES MONATS Virtua Tennis

Geniales Gameplay: Schlagen Sie Kafelnikov?

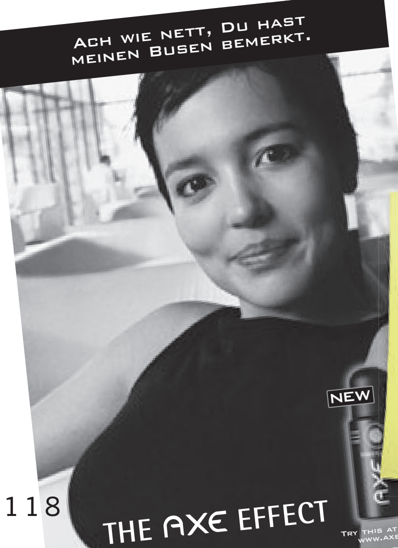
„Demo des Monats – Schlagen Sie Kafelnikov"

In der erfolgreichen Dreamcast-Portierung **Virtua Tennis** gaben sich gleich acht lizenzierte, damals bekannte und erfolgreiche Tennis-Profis die Ehre, die Sie per Arcade-Steuerung über den Platz scheuchen durften. Sportbegeisterte erinnern sich vielleicht noch an Namen wie Carlos Moya, Cedric Pioline oder auch an Jewgeni Kafelnikov, den russischen Davis-Cup-Mannschaftssieger aus dem Jahre 2002. Kafelnikov beendete 2003 seine Tenniskarriere und widmete sich seiner Pokerleidenschaft. Zuletzt gewann er 2011 die russischen Meisterschaften im Golf und hofft auf eine Olympia-Teilnahme im Jahr 2016.

Das gibt 'ne Anzeige!

Werbung im Heft spielte auch vor zehn Jahren schon eine wichtige Rolle, manche Anzeigen sind auch heute noch unterhaltsam!





The Axe-Effect – Wir wissen nicht, wer der jungen Dame den kessen Spruch in den Mund gelegt hat, aber schön anzuschauen waren die gezeigten „Argumente" allemal.



Microsoft Xbox – **Dead or Alive 3** – Im Text warb man mit „perfekter Animation der Muskeln und Kleider" – doch den gezeigten „Toilettenlevel" konnten wir bis heute nicht entdecken ...

The Elder Scrolls 3 – Zahlenmonster und Rollenspielphilosophie

Im Zuge unserer damaligen Vorschau zu **The Elder Scrolls 3: Morrowind** staunten wir nicht schlecht, als Redakteur Thomas Weiß mit ungewöhnlichen Informationen aufwartete: Bethesda, das Entwicklerteam der **The Elder Scrolls**-Reihe, zeigte eine Vorliebe für irre Zahlen. Anders lässt sich der hier abgebildete Fakten-Kasten zu **Morrowind** wohl kaum erklären.

Und heute? Auch **The Elder Scrolls 5: Skyrim** konnte mit harten Zahlen überzeugen. So verkaufte sich das Rollenspiel innerhalb der ersten 48 Stunden nach Release über 3,4 Millionen Mal weltweit. Diese statistische Angabe enthält „nur" die Datenträger-Version, digitale Verkäufe wie über Steam wurden dabei gar nicht erfasst.

Zum Vergleich – **The Elder Scrolls 4: Oblivion** startete dagegen nur mit moderaten 490.000 verkauften Exemplaren (Quelle: VGChartz).

Rollenspielphilosophisches äußerte Todd Howard, Projektleiter von **Morrowind**, bekräftigte er doch vor zehn Jahren, dass es völliger Quatsch sei, in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte rein durch das Umhauen von Monstern zu erlangen. „Die jeweilige Charakterrolle zu spielen und durch den Einsatz der entsprechenden Fähigkeiten", das sei der Weg, um seine Figur zu verbessern. Dieser Philosophie ist Bethesda bis heute treu geblieben. Erst im September 2011 gab Howard bei einem Interview mit unseren Kollegen von buffed zu verstehen: „Ich bin nicht wirklich ein MMO-Typ. Ich respektiere diese Art von Spielen, schau' sie mir an, aber ich spiele sie nicht. Für mich fühlt es sich echter an, wenn ich der einzige Held bin, um den sich alles dreht."

Zahlen und Fakten

Ohne Worte – **Morrowind** in Zahlen. Viel Spaß beim Staunen!

NPCs in der Spielwelt:	3.244
NPCs, die man nicht töten kann:	0
NPCs, die das Spiel tot beginnen:	63
NPCs, die das Spiel ohne Hose beginnen:	5
Anzahl der Taschenbücher, die man mit der Textmenge von Morrowind füllen könnte:	6
Anzahl der Monster-Variationen:	217
Anzahl der Objekte in der Spielwelt:	294.705
Polygone pro Charaktermodell:	5.000
Anzahl der Charakter-Variationen, die man erschaffen und spielen kann:	480 Milliarden
Vorgefertigte Zaubersprüche:	500
Anzahl der Zaubersprüche, die man mit dem Spellmaker selbst kreieren kann:	150 Milliarden
Anzahl der sprechenden Krebse:	1

„In anderen Rollenspiele(n) töte ich einen Ork und bekomme dafür Erfahrungspunkte. **Das ist doch Blödsinn.**"

Todd Howard, Projektleiter



◀ Die echsenartigen Argonier aus **Morrowind** sind auch im aktuellen **The Elder Scrolls 5: Skyrim** als spielbare Rasse vertreten.

PC-Games-Lesercharts

Egal ob taktisch (**CS**, **OFP**) oder brachial (**AvP 2**), gleich fünf Shooter bestimmten die damalige Lieblingsspieleliste. Zwei Vertreter sind inzwischen indiziert.

Platz	Spiel
1	Indiziert
2	**Baldur's Gate 2** Entwickler: Bioware
3	**Half Life: Counter-Strike** Entwickler: CounterStrike.net
4	**Empire Earth** Entwickler: Stainless Steel Studios
5	**Stronghold** Entwickler: Firefly Studios
6	**Diablo 2: Lord of Destruction** Entwickler: Blizzard
7	**Operation Flashpoint** Entwickler: Bohemia Interactive
8	**Aliens vs. Predator 2** Entwickler: Fox Interactive
9	Indiziert
10	**FIFA 2002** Entwickler: EA Sports

Die Gilde, das eigentlich Die Fugger 3 heißen sollte!

Fans mittelalterlicher Wirtschaftssimulationen bekommen beim Namen **Die Fugger** (C64) und **Die Fugger 2** (PC) sicher leuchtende Augen. Als das in Hannover ansässige Entwicklerteam von 4Head Studios damit begann, einen Nachfolger für **Die Fugger 2** zu produzieren, sollte dieser konsequenterweise den Namen **Die Fugger 3** tragen. Doch das war den Nachfahren der legendären Händlerdynastie ein Dorn im Auge: So erwirkten sie schnell eine einstweilige Verfügung und gewannen den nachfolgenden Rechtsstreit bezüglich der Namensverwendung. Notgedrungen musste 4Head Studios sein Projekt umbenennen und Publisher Infogrames musste den Verkauf von **Die Fugger 2** einstellen. Aus **Die Fugger 3** wurde dann letztlich **Die Gilde**.

Was **Die Gilde** zum Spiel des Monats in der Ausgabe 04/02 machte, verrät Ihnen der damalige Meinungskasten von Petra Maueröder (heute Petra Fröhlich).

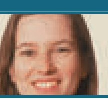


Kategorie	Wertung
GRAFIK	81%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	85%

87

Bestnoten in allen Testkategorien und jede Menge Händler-Stimmung im Spiel. **Die Gilde** überzeugte im Test vor zehn Jahren, bloß auf den ursprünglich angedachten Namen **Die Fugger 3** musste der Hersteller verzichten.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ein wahrlich diebisches Vergnügen für Fortgeschrittene.

PC-Games-Stammleser wissen, dass ich diese Worte nur selten in den Mund nehme – auf dieses Spiel trifft's zu: **Die Gilde** bietet tatsächlich Spielspaß für Monate. Bis man all die fiesen Sabotage-Aktionen ausgelotet hat und mal Tischler, mal Pfarrer, mal Dieb war, ist man ein Weilchen beschäftigt – die vielen Ausbau- und Aufstiegsmöglichkeiten entfalten eine Sucht, wie ich sie zuletzt bei den Sims erlebt habe. Unglaublich komplex, atmosphärisch, schön anzuschauen, aber kein 90er: Anfangs wird man von den vielen Möglichkeiten schlichtweg erschlagen – die Einstiegsphase könnte verwirrender nicht sein; auch eine Reihe logischer wie technischer Schönheitsfehler und die hässlichen 3D-Figuren (stehen damit im krassen Gegensatz zur wunderschönen, gedeihenden Außenwelt) kosten Punkte. Einsteigern empfehle ich, auf in jeder Hinsicht überschaubarere Spiele wie **Port Royale** oder **Anno 1503** zu warten. Wenn Sie allerdings Vorkenntnisse aus **Fugger 2**, **Patrizier 2** oder **Tropico** mitbringen, sollten Sie Ihrem Händler ein Beutelchen güldener Eurotaler auf den Tresen legen und **Die Gilde** begehren.



Abwechslungsreiche Missionsziele: Hier müssen Sie ein deutsches Kommunikationssystem lahmlegen.



In Alarmhäuschen wie diesem konnten feindliche Soldaten Verstärkung anfordern.

Omaha Beach in der Normandie ist einer von vielen historischen Kriegsschauplätzen in **Allied Assault**.

MEISTERWERKE

Medal of Honor: Allied Assault

Von: Jürgen Krauß

Wenn Mr. Hollywood seine Finger im Spiel hat, stehen die Zeichen auf Erfolg!

AUF DVD
- **Video zum Spiel**

Wie eigentlich jedes andere der letzten zwanzig Jahre auch, war 2002 ein besonders spannendes Jahr für PC-Spieler: Die **Grand Theft Auto**-Reihe schaffte mit Teil 3 den Sprung in die dritte Dimension, **Dungeon Siege** zeigte eindrucksvoll, dass tolle Optik nicht zwangsläufig mit langen Ladezeiten einhergehen muss, und die bislang Konsolen-exklusive **Medal of Honor**-Serie startete mit dem dritten Teil auf dem PC erstmals richtig durch. Die beiden Vorgänger, die 1999 beziehungsweise 2000 für die Playstation 1 erschienen, landeten hierzulande zwar auf der Indizierungsliste der BPjM, staubten international aber respektable Kritiken ab. Die Tester waren vor allem vom Actiongehalt und der Inszenierung angetan – das war aber auch kein allzu großes Wunder: Beide Titel entstammen der Spieleabteilung von Dreamworks und wurden von keinem Geringeren als – Achtung, Trommelwirbel – Regielegende Stephen Spielberg produziert. Die Serie hat also erwiesenermaßen Hollywood-Wurzeln, was an unzähligen Stellen in den insgesamt 13 **Medal of Honor**-Spielen immer wieder deutlich wird. Wie bei fast allen Ablegern der Reihe hatte Spielberg auch beim dritten Teil, **Allied Assault**, seine Finger im Spiel, auch wenn die Entwicklung von Dreamworks an 2015 Inc. abgegeben wurde.

Traditionell schickt Medal of Honor Sie in den Zweiten Weltkrieg, da machen nur wenige Teile der Serie eine Ausnahme – und Spielbergs interaktive Kriegsdramen haben diesen mittlerweile (zum Glück!) wieder abgeflauten Trend aktiv mitgestaltet: Wikipedia listet mehr als 70 Ego- und Third-Person-Shooter mit dem Thema „Zweiter Weltkrieg" und ein Großteil davon erschien in den Jahren, nachdem Spielberg **Medal of Honor** aus der Taufe gehoben hatte.

Allied Assault lieferte im Januar 2002 eine vergleichsweise realitätsnahe Kriegs-Interpretation ab, wobei die Realität, an der sich die Entwickler orientierten, freilich die aus dem Kino bekannte Version der Wirklichkeit war. Zur Freude der Spieler, denn die Missionen, in denen sie den Protagonisten Lt. Mike Powell durch deutsche Stellungen in Algerien und Norwegen lenkten

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT!

Auch wenn den meisten Spielern heutzutage 2015 Inc. wohl kein Begriff mehr sein dürfte, mangelt es den Entwicklern von Allied Assault auch 2012 nicht an Selbstvertrauen!

Während 2002 dem damals vier Jahre jungen Studio der Erfolg von **Medal of Honor** einen gehörigen Ego-Schub verpasst haben dürfte, ist seit 2004 und **Men of Valor** kein nennenswertes Unterhaltungssoftwareprodukt mehr unter dem Banner 2015 Inc. erschienen. So finden wir die Selbsteinschätzung auf der Webseite von 2015 doch zumindest *interessant*: „As an independent developer of first person action titles, 2015 has gained world recognition as an industry leader in video game creation." Zu Deutsch etwa: „Wir sind die Besten". Im Jahr 2002 hätte da niemand widersprochen!





Wenn wir mal ganz genau in die Credits von **Allied Assault** blicken, dürften aufmerksamen Zeitgenossen neben Steven Spielberg noch einige weitere große Namen ins Auge springen – allen voran Jason West und Vince Zampella. Nach der Veröffentlichung von **Medal of Honor: Allied Assault** schnappten sich diese beiden 20 ihrer Kollegen und gründeten Infinity Ward, das Studio, das sich mit der **Call of Duty**-Reihe kurze Zeit später selbst ein Denkmal setzte. Mittlerweile schrauben die zwei in einem weiteren, von ihnen selbst gegründeten Studio mit Namen Respawn Entertainment an noch unangekündigten Action-Projekten.





EIN BLICK ZURÜCK

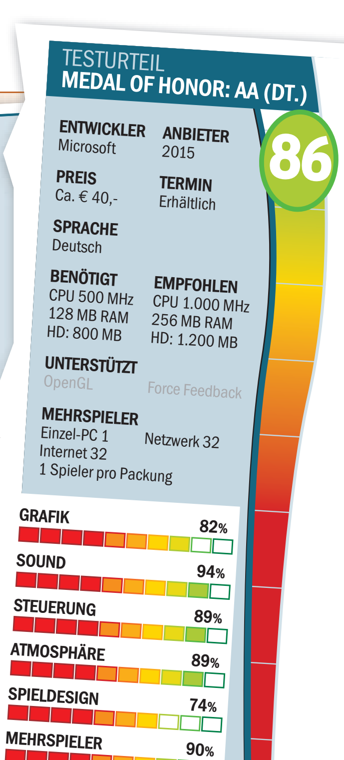
„Hinterher ist man immer schlauer" – frei nach diesem Motto werfen wir einen Blick auf den Wertungskasten von damals und löchern den ehemaligen PC-Games-Tester Rüdiger Steidle mit Fragen zu seinem Test in der Ausgabe 3/2002.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Auch in der deutschen Version ist Medal of Honor: Allied Assault eine Klasse für sich.

Ich habe **Medal of Honor: Allied Assault** bereits zweimal durchgespielt und bin nun schon im dritten Anlauf. Electronic Arts' Ego-Shooter spielt sich nicht nur wie ein Kinofilm, ich kann ihn auch genau wie Kino-Klassiker immer wieder sehen beziehungsweise spielen. Allerdings ist das Action-Epos stellenweise fast genauso beklemmend wie Kriegsfilme vom Schlage eines **Der Soldat James Ryan**. **Return to Castle Wolfenstein** ist wegen des abgedrehten Szenarios leichter verdaulich. Die Lokalisierungs-Abteilung hat durchweg gute bis sehr gute Arbeit abgeliefert. Gerade die im Original schlicht geniale Klangkulisse ist auch in der deutschen Version ein Traum. Und dass die Gegner blutleer sind, ist mir schon früher nicht negativ aufgefallen. Für Action-Fans führt an **Medal of Honor: Allied Assault** kein Weg vorbei.



1 AUS HEUTIGER SICHT: WIE WICHTIG WAR ALLIED ASSAULT DEINER MEINUNG NACH FÜRS GENRE?

STEIDLE: Das erste PC-**Medal of Honor** ist für mich der originale Weltkriegs-Shooter, der viele Genre-Standards gesetzt hat, die noch heute gültig sind: die kinoreife Inszenierung, die bombastische Soundkulisse und das geradlinige Leveldesign. Alle Szenario-Kollegen, die ich danach gespielt habe, hatten einen faden Beigeschmack – selbst die Landung in der Normandie am Omaha Beach verliert beim vierten, fünften Mal eben an Spannung.

2 WÜRDEST DU DIE WERTUNG RÜCKBLICKEND ÄNDERN WOLLEN? FALLS JA, WARUM?

STEIDLE: Die Solo-Wertung höchstens nach oben. Mir hat danach – außer vielleicht dem ersten **Call of Duty** – kein Weltkriegs-Shooter mehr so viel Spaß bereitet wie **Allied Assault**. Die Mehrspieler-Note war aus heutiger Sicht etwas hoch gegriffen, auf Dauer gab es da zu wenig Abwechslung.

3 HAST DU DEN DRITTEN ANLAUF JEMALS BEENDET?

STEIDLE: Leider nicht! Aber ich hatte in Multiplayer-Gefechten mit den Kollegen noch viel Spaß!

oder ihn Omaha Beach stürmen ließen, erinnerten stark an Szenen aus **Der Soldat James Ryan** – diesen vielbeachteten Anti-Kriegs-Streifen hatte Spielberg ein paar Jahre vorher auf die Kinoleinwand gebracht. Offensichtlich stolz auf dieses filmische Werk, bediente sich der Regisseur bei **Allied Assault** auch rege an seiner eigenen Schöpfung: Viele Gegenden im Spiels wirken wie in klobige Polygone gegossene Filmsequenzen.

Die Optik, die PC-Games-Tester Rüdiger Steidle in Ausgabe 3/2002 mit 82% für „sehr gut" befand, blieb nur wenigen als besondere Glanzleistung im Gedächtnis – zu angestaubt wirkte die zugrundeliegende, damals schon drei Jahre alte **Quake 3**-Engine. Nein, es war vielmehr der Sound, der die Spieler nachhaltig entzückte, was kurioserweise sogar für die deutsche Lokalisation galt: Während Hitlers Truppen in der internationalen Fassung hin und wieder Peinlichkeiten von sich gaben, leisteten die Übersetzer selbst in diesem Punkt saubere Arbeit – heute wie damals eine positive Ausnahme! Der internationalen Fachpresse gefiel das Spiel trotzdem, nicht umsonst landet **Allied Assault** mit einer traumhaften Metacritic-Wertung von 91% regelmäßig in Spiele-Bestenlisten ganz weit vorne.

Was heute DLC heißt und übers Internet auf die Heimrechner gelangt, nannte man früher Add-on oder Erweiterung und es wanderte eine CD über die Ladentheke. **Allied Assault** kann derer zwei vorweisen, **Spearhead** (2002) und **Breakthrough** (2003). Die Zusatzkampagnen waren zwar solide Unterhaltung, die von unterschiedlichen Entwicklern lose zusammengewürfelten Missionen ließen die Spielerschaft aber nicht gerade in Jubelstürme ausbrechen. Und wo wir schon bei ausbleibendem Jubel sind: Nachdem **Medal of Honor** 2010 mit dem letzten Ableger einige Kritik einstecken musste, hoffen Fans auf eine baldige Ankündigung eines neuen Teils der Reihe. Gerüchten zufolge soll schon 2012 das Entwicklerstudio Danger Close eine Fortsetzung auf Basis der Frostbite-2-Engine (**Battlefield 3**) vollenden. Details dazu erwarten wir spätestens zur Games Delevopers Conference im März dieses Jahres. ❑

JÜRGEN ERINNERT SICH:

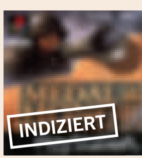


Wann immer unsereins über den Zweiten Weltkrieg schreibt, gehen damit meist Adjektive wie „ausgelutscht", „abgedroschen" und „unkreativ" einher. Der Hauptgrund dafür ist **Medal of Honor**, DIE Serie, wenn es um Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkriegs-Bezug geht. Ich erinnere mich noch genau daran, als all das noch nicht abgedroschen und ausgelutscht war. Als ich das erste Mal virtuelle Kameraden am Omaha Beach verlor. Als ich die Deutschen bis nach Berlin zurückdrängte. Wahnsinn, wie spektakulär das beim ersten Mal alles war – und wie sehr diese einmalige, elektrisierende Spannung alle nachfolgenden Spiele mit ähnlichem Inhalt alt aussehen ließ. Krass!

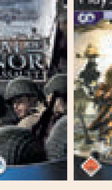
LANGE ERFOLGSGESCHICHTE

Satte 13 Spiele und zwei Add-ons hat die Medal-of-Honor-Reihe mittlerweile vorzuweisen. Respektabel!

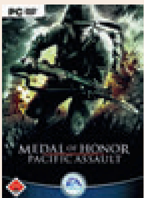
Seit jeher verfügt Electronic Arts über die Markenrechte an der Serie und seit jeher hat Steven Spielberg seine Finger im Spiel – alles andere in der Serie variiert: Entwickler, Plattformen, Settings und auch die Wertungen. Während einige der älteren Serienteile als echte Meisterwerke gelten, strauchelt das Franchise gerade in den letzten Jahren ein wenig. Wir hoffen jedoch, dass sich die Serie mit der noch unangekündigten Fortsetzung 2012 auf ihre alten Tugenden besinnt!



1999 (PS1)


2002 (PC)


2003 (PS2, Xbox)


2004 (PC)


2006 (PSP)


2007 (PS2, Wii)

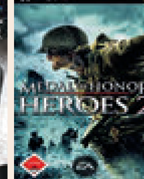

2010 (PC, PS3, 360)

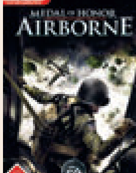
INDIZIERT
2000 (PS1)

2002 (PS2, Xbox, PS3)

2003 (GBA)

2005 (PS2, Xbox)


2007 (PSP, Wii)


2007 (PC, PS3, 360)


2012 (PC, PS3, 360)

RADEON HD 7950, HD 7770 & HD 7750

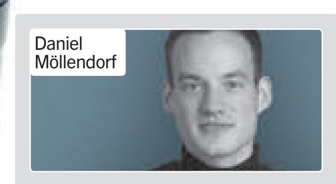
NEUE TOP-GRAFIKKARTEN GEPRÜFT

Anfang des Jahres brachte AMD mit dem Radeon HD 7970 den schnellsten Grafikchip auf den Markt (siehe Test in der vorherigen Ausgabe). Nun sind die ersten Karten mit den neuen Chips Radeon HD 7950, HD 7770 und HD 7750 verfügbar. Diese sind günstiger als das 500-Euro-Monster HD 7970.

So schlägt die neue Radeon HD 7950 für rund 400 Euro beispielsweise in **Crysis Warhead** oder **Mass Effect 2** Nvidias Topmodell Geforce GTX 580, in **Starcraft 2** oder **Dragon Age 2** muss sie sich aber dem ähnlich teuren Konkurrenten geschlagen geben. Radeon HD 7770 und HD 7750 kosten nur 150 beziehungsweise 100 Euro und sind daher auch deutlich langsamer als die HD 7950. Wenn Sie ohne hohe Werte für Kantenglättung oder anisotrope Filterung spielen, reicht die Leistung für aktuelle Titel. Eine Geforce GTX 560 (1-GByte-Version) für nur rund 150 Euro ist aber in allen Spieletests wesentlich schneller. Anspruchsvolle Spieler sollten daher die HD 7950 kaufen, Sparfüchse eine Geforce GTX 560 oder eine HD 6870.

Info: www.amd.de





Daniel Möllendorf

„Liebe Mainboard-Hersteller, wir werden euch vermissen."

Alte Ausgaben zu lesen sorgt stets für Erheiterung: Ursprüngliche Spieletermine (**Duke**, **Alan Wake**), damalige Hardware-Standards oder einfach die Frisuren der Kollegen lassen den Leser schmunzeln. Deprimierend ist hingegen ein Blick auf alte Mainboard-Tests, denn viele damals wichtige Hersteller produzieren mittlerweile keine Platinen mehr. So habe ich immer gerne die Boards von Abit getestet: Manche Funktionen schwankten zwar zwischen Genie und Wahnsinn, aber so wurde es mit einem Abit-Board nie langweilig. 2008 hat der Hersteller das Mainboard-Geschäft aufgegeben. Auch DFI hat die bei Übertaktern sehr beliebte Platinenserie „Lanparty" mittlerweile eingestellt und Epox bietet schon seit vielen Jahren keine Boards mehr in Deutschland an. Liebe Hersteller, ich vermisse eure teils außergewöhnlichen Mainboards.

SPIELE-PC IM BATTLEFIELD-3-DESIGN

GEWINNEN SIE EINEN HIGH-END-PC IM GESAMTWERT VON 2.000 EURO

Um **Battlefield 3** perfekt zur Geltung zu bringen, verlosen wir einen High-end Gaming-PC von Corsair. Für Spielspaß ohne Ende sorgen: 16 Gigabyte Arbeitsspeicher, eine Festplatte mit zwei Terabyte, eine Nvidia Geforce GTX 570 sowie ein High-End-Netzteil von Corsair.

Der Rechner ist mit einem speziellen **Battlefield-3**-Design versehen und hat einen Wert von ca. 2.000 Euro. Zudem gehören zu dem Paket die PC-Version von **Battlefield 3** sowie hochwertiges Gaming-Equipment aus der Vengeance-Serie von Corsair: Das Gaming-Keyboard K60, die Laser-Maus M60 sowie das hochwertige Headset Vengeance 1500.

Teilnehmen ist ganz einfach: Sie müssen lediglich auf www.pcgames.de/gewinnspiele surfen und dort auf den Link zu unserem Corsair-PC-Gewinnspiel klicken. Viel Glück!



Das Gewinnspiel läuft bis zum 28.03.2012. Teilnahmeberechtigt sind alle volljährigen PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Corsair und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.


JEDES SPIEL EIN TREFFER!
Zielsicher
zum passenden Spiel!
REMANUM
GREPOLIS
ELSWORLD
MYSTICAL LAND
BATTLESTAR GALACTICA
REBORN HORIZON
REBORN HORIZON
JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!
ALLES ZU REBORN HORIZON UND ANDEREN TOP-BROWSERGAMES AUF
browserhits.de
JEDES SPIEL EIN TREFFER!

PCs so günstig wie nie!

Von: Marco Albert/Daniel Möllendorf/Marc Sauter

Nicht jeder Spieler benötigt High-End-Hardware: Flüssige Fps-Raten erreichen Sie auch mit preiswerten Komponenten. Wir zeigen, welche Bauteile günstig und trotzdem gut sind.



Ein Spielerechner für nur 475 Euro – Sie denken das geht nicht? Doch, das geht! PC Games beweist, dass ein leistungsfähiger und spieletauglicher Rechner nicht teuer sein muss. Um Ihnen das zu zeigen, haben wir sehr knackige Preispunkte festgelegt und Komponenten zu echten Schnäppchenpreisen recherchiert. Sie finden auf den folgenden Seiten die besten Grafikkarten für 130 Euro, Hauptspeicher für 15 Euro, Prozessoren für 100 Euro, Hauptplatinen für 55 Euro, Gehäuse für 25 Euro, Netzteile für 50 Euro sowie Eingabegeräte für 20 Euro und Monitore für nur 80 Euro.

DER PC-GAMES-PREISVERGLEICH

Wer beim Hardware-Kauf sparen möchte, muss natürlich auch den günstigsten Händler kennen. Bei der Suche nach dem besten Angebot hilft Ihnen unser PC-Games-Preisvergleich weiter: Einfach www.pcgames.de/preisvergleich aufrufen und nach dem gewünschten Produkt suchen. Klicken Sie anschließend in der Ergebnisliste auf die gesuchte Hardware und es werden alle Händler angezeigt, die das Produkt anbieten. Ein kleines Smiley hilft Ihnen, die Seriosität des Versenders einzuschätzen. Achten Sie darauf, dass der Händler mindestens 1.000 Bewertungen hat. Unter der Produktbeschreibung finden Sie weitere Optionen, um die Suche einzuschränken. Mit „lagernd beim Händler“ können Sie beispielsweise nur die Händler anzeigen lassen, die das Produkt auch vorrätig haben. Mit der Option „Inklusive Versand per…“ werden die Versandkosten der Händler mit einkalkuliert.

Wenn Sie eine Grafikkarte unabhängig vom Hersteller suchen, klicken Sie einfach auf „Grafikkarten“ und geben den Maximalpreis ein. Weiter unten werden zahlreiche Filteroptionen für die Verfeinerung der Suche angezeigt.

Grafikkarten

bis € 130

An der Grafikkarte zu sparen fällt schwer, zwischen 90 und 130 Euro sind hier schon nötig.

Die Grafikkarte ist die teuerste PC-Komponente, die wir für unser Spar-Special ermittelt haben. Zwischen 90 und 130 Euro müssen Spieler für einen neuen 3D-Beschleuniger ausgeben, um an spielbare Fps-Raten heranzukommen. Integrierte Grafikeinheiten sind für viele Spiele keine brauchbare Alternative (siehe dazu auch den Extrakasten auf Seite 112).

ACHTUNG, SPEICHERFALLE!

Die Hersteller sparen bei Grafikkarten unter 50 Euro in einigen Fällen am Videospeicher. Achten Sie beim Kauf einer entsprechenden Karte genau auf den Speichertypus: Von DDR2 bis GDDR5 sind alle RAM-Arten vertreten. Oft beträgt der Preisunterschied nur wenige Euro, während die Leistung mit DDR2-Videospeicher ins Bodenlose fällt. Den besten Kompromiss aus Preis, Leistung und Stromhunger liefern Grafikkarten, die mit (G)DDR3-Speicher bestückt sind.

GRAFIKKARTEN BIS 110 EURO

Für rund 90 Euro bekommen Sie entweder eine AMD Radeon HD 6790, 6770 oder eine Nvidia Geforce GTS 450. Die AMD-Karten sind etwas schneller und sparsamer, während sich das Geforce-Pendant besser übertakten lassen und dank ihrer Features etwa auch als dedizierte, also speziell für die Berechnung von Physik-Effekten

DETAILS ZU DEN PREISWERTEN GRAFIKKARTEN

Modell	Geforce GTX 550 Ti	Geforce GTX 460/1G	Geforce GTS 450	Radeon HD 6850	Radeon HD 6790	Radeon HD 6770
Preis	Ca. € 120,-	Ca. € 130,-	Ca. € 90,-	Ca. € 130,-	Ca. € 110,-	Ca. € 90,-
Codename	GF116	GF104	GF106	Barts Pro	Barts LE	Juniper XT
Direct-X-/Vertex-Shader-Version	11.0/5.0	11.0/5.0	11.0/5.0	11.0/5.0	11.0/5.0	11.0/5.0
Fertigungsprozess	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm
Anzahl Transistoren (Mio.)	1.170	1.950	1.170	1.700	1.700	1.040
Chiptakt (MHz)	900	675	783	775	840	850
ALU-Takt (MHz)	1.800	1.350	1.566	775	840	850
Speichertakt (MHz)	2.052	1.800	1.800	2.000	2.100	2.400
Maximale Polygonleistung (Mio./s)	900	1.181	783	775	840	850
Pixel-Shader-ALUs (MADD)	192	336	192	960	800	800
GFLOPs/s (1 MADD = 8 FLOPs,)	691	907	601	1.488	1.344	1.360
Textureinheiten	32	56	32	48	40	40
Texelfüllrate (Megatexel/s)	28.800	37.800	25.056	37.200	33.600	34.000
Pixelfüllrate (Megapixel/s)	7.200	9.450	6.264	24.800	13.440	13.600
Speicherinterface (Bit)	192	256	128	256	256	128
Speicherbandbreite (Gigabyte/s)	98	115	58	128	134	77
Übertragungsart	QDR	QDR	QDR	Dual-DDR (GDDR5)	Dual-DDR (GDDR5)	Dual-DDR (GDDR5)
Speicherbestückung (Megabyte)	1.024	1.024	1.024	1.024	10.24	1.024
Stromanschluss	1x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	1x 6-polig	1x 6-polig	1x 6-polig

(Nvidia GPU-Physx) zum Einsatz kommende Karte herhalten kann. Spielen ist mit allen möglich, sofern Sie die Auflösung bei höchstens 1.680 x 1.050 Pixeln belassen und es mit Kantenglättung und anisotroper Filterung nicht übertreiben. Die Radeon HD 6770 kommt bei vielen Herstellern im Referenzdesign zum Einsatz. Die Lautheit liegt dann bei 0,8 bis maximal 2,6 Sone. Während eines Spiels wie **Battlefield: Bad Company 2** sind es zum Beispiel 1,6 Sone.

Nvidias Konkurrenzprodukt ist in Form der Evga Geforce GTS 450 FPB zum Beispiel auch für 90 Euro erhältlich. Die Karte arbeitet aber mit 0,3 Sone und dreht nur bei hoher Last auf 1,6 Sone auf. Unsere Empfehlung ist aufgrund ihrer Laufruhe (höchstens 0,5 Sone in jeder Lage) die MSI GTS 450 Cyclone/OC, die allerdings etwas mehr als 100 Euro kostet. Möchten Sie es noch leiser, dann ist die Asus ENGTS450 DC mit passiver Kühlung für etwa 90 Euro eine echte Alternative.

Die Geforce GTS 450, Radeon HD 6790 und 6770 arbeiten sehr sparsam und nehmen im Leerlauf nur 15 bis 18 Watt auf. Das Spiel **Battlefield: Bad Company 2** lässt den Verbrauch auf 83 bis 101 Watt ansteigen. Bei Maximallast messen wir mittels eines speziellen VGA-Tools bei der HD 6790 128 Watt; GTS 450 und HD 6770 liegen in diesem Test bei 104 bis 107 Watt.

KARTEN BIS 130 EURO

Wenn Sie jedoch bereit sind, 110 bis 130 Euro auszugeben, haben Sie die Option auf deutlich leistungsfähigere Grafikkarten. Nvidia bietet hier mit der etwas älteren Geforce GTX 460 und der aktuellen Geforce GTX 550 Ti zwei interessante Produkte an. Die Radeon HD 6850 aus dem Hause AMD kostet rund 130 Euro. Im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware liegt die Geforce GTX 460 mit 49,9 Prozent knapp vor der Radeon HD 6850 (49,3 Prozent). Deutlich abgeschlagen ist dagegen die Geforce GTX 550 Ti mit 38,9 Prozent.

Neben der Spieleleistung sind natürlich auch Kriterien wie Lautheit und Energieaufnahme von Bedeutung. Die Geforce GTX 460 im Referenzdesign erzeugt 0,8 bis 3,2 Sone und ist damit deutlich leiser als eine HD 6850 (0,9 bis 4,7 Sone). Beim Spielen von **Battlefield: Bad Company 2** erzeugt die GTX 460 2,0 Sone und die HD 6850 3,3 Sone. Da geht die GTX 550 Ti in Form der Palit Geforce GTX 550 Ti Sonic deutlich leiser zu Werke: Wir messen 0,5 (Leerlauf), 0,9 (Spiel) und 2,7 Sone (Maximallast). Greifen Sie zu Sapphires Variante der HD 6850, liegt die Lautheit nur bei 0,2 bis 1,8 Sone. Die Konkurrenz (ebenfalls mit 6850) arbeitet deutlich lauter: Bei der Powercolor Radeon HD 6850 PCS+ messen wir 1,3 bis 5,4 Sone, die MSI R6850-PM2D1GD5 liegt bei 0,8 bis 5,2 und die HIS Radeon HD 6850 Iceq X Turbo erreicht im Test eine Lautheit von 1,8 bis 2,4 Sone.

Grafikkarten mit Geforce-GTX-460-Chip sind unter anderem bei Gainward sowie Evga für rund 130

BAD COMPANY 2 (DX11): AMD AN DER SPITZE

„Crack The Sky": 1.680 x 1.050, 8x MSAA/16:1 AF (Spiel) maximale Details

Karte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 6850 1G	26	47,1 (+76 %)
Geforce GTX 460 1G	31	44,5 (+67 %)
Radeon HD 6790 1G	21	35,3 (+32 %)
Geforce GTX 550 Ti 1G	25	35,1 (+31 %)
Radeon HD 6770 1G	20	32,8 (+23 %)
Geforce GTS 450	18	26,7 (Basis)

„Crack The Sky": 1.920 x 1.080, 8x MSAA/16:1 AF (Spiel) maximale Details

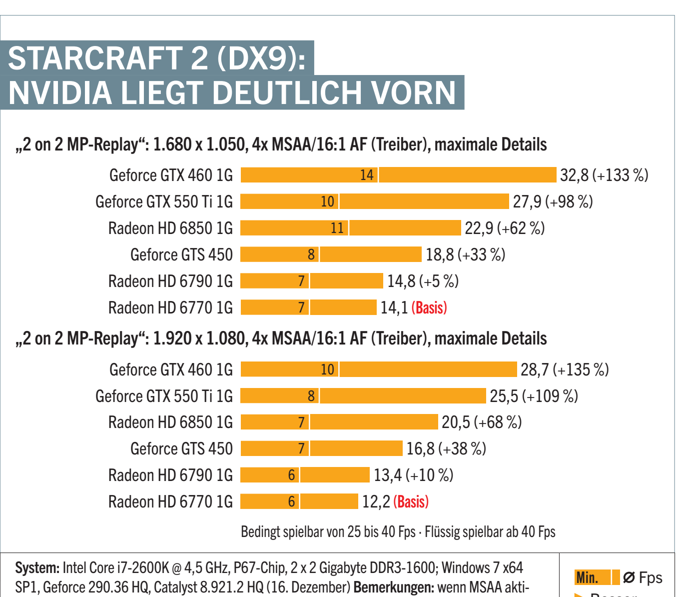
Karte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 6850 1G	21	42,1 (+80 %)
Geforce GTX 460 1G	26	38,8 (+66 %)
Radeon HD 6790 1G	16	32,0 (+37 %)
Geforce GTX 550 Ti 1G	20	30,6 (+31 %)
Radeon HD 6770 1G	15	29,1 (+24 %)
Geforce GTS 450	13	23,4 (Basis)

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Intel Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dez.) **Bemerkungen:** Das Direct-X-11-Spiel **Bad Company 2** liegt Radeon-Karten etwas besser und läuft mit mehr Fps als bei den Geforce-Pendants.

Min. Ø Fps ▶ Besser

STARCRAFT 2 (DX9): NVIDIA LIEGT DEUTLICH VORN

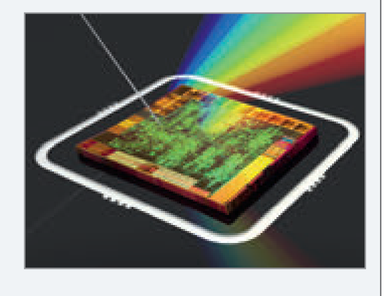


System: Intel Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, Geforce 290.36 HQ, Catalyst 8.921.2 HQ (16. Dezember) **Bemerkungen:** wenn MSAA aktiviert ist, haben Starcraft-2-Spieler sind mit einer Nvidia-Geforce-Grafikkarte eindeutig im Vorteil.

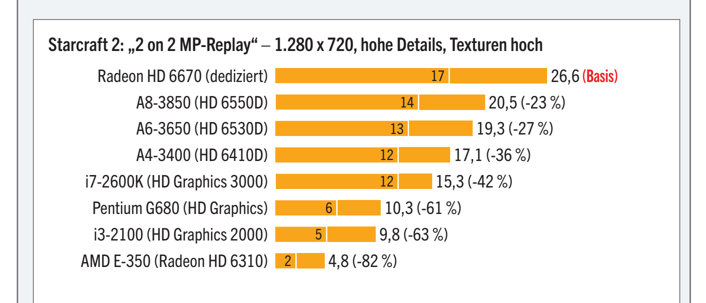
Min. Ø Fps ▶ Besser

INTEGRIERTE GRAFIKEINHEITEN

Viele Prozessoren verfügen über integrierte Grafikeinheiten – doch sind diese eine echte Alternative zu günstigen Grafikkarten?



Jeder aktuelle Sandy-Bridge-Prozessor (außer manchen Xeons) für den Sockel 1155 verfügt über eine Grafikeinheit – doch nur Modelle, mit einem„K" oder einer „5" am Ende der Bezeichnung haben die schnellere Grafikeinheit HD 3000. Wie unsere Benchmarks zeigen, ist diese mehr als 50 Prozent schneller als die HD 2000. Die flotteste Grafikeinheit gibt es aber bei AMD: Die Radeon HD 6550D, welche in den Quadcore-Chips A8-3800 und A8-3850 steckt, eignet sich für viele aktuelle Titel mit niedrigen oder mittleren Details. Sobald Sie die höchste Detailstufe samt AA oder AF wollen, ist für die meisten Spiele aber eine „echte" Grafikkarte Pflicht. So liegt selbst die 60 Euro günstige Radeon HD 6670 deutlich vor allen integrierten Grafikchips.



System: Intel H67, AMD A50M/A75, 4 Gigabyte DDR3; Win 7 x64 SP1, Catalyst 12.1 Preview, Intel 15.22.52.64.2559 **Bemerkungen:** Die Grafikeinheit des AMD A8-3850 eignet sich für manche Spiele mit mittleren Details; die Grafikkarte liegt aber klar vorne.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

Bild: Intel

Euro erhältlich. Die entsprechenden Pixelbeschleuniger von Asus, MSI und Zotac liegen aktuell noch über 130 Euro. Beachten Sie, dass Nvidias Geforce GTX 460 nicht mehr produziert wird, hier werden nur noch Lagerbestände abverkauft. Neben der Geforce GTX 550 Ti von Palit haben wir auch entsprechende Grafikkarten von MSI und Asus getestet: Die MSI N550GTX-Ti Cyclone II/OC arbeitet mit 0,2 bis 3,9 Sone. Dagegen ist die Asus ENGTX550 Ti DC TOP mit 0,7 bis 0,9 Sone sehr leise.

Wenn es ums Stromsparen geht, liegt die HD 6850 zumindest im Spielbetrieb in Front, da sie nur 97 Watt aufnimmt. Geforce GTX 460/1G und 550 Ti liegen bei 125 beziehungsweise 120 Watt. Im Leerlauf hat allerdings Nvidia die Nase vorn, da nur 14 bis 15 Watt aufgenommen werden. Die HD 6850 verlangt im Leerlauf mit 25 Watt deutlich mehr Strom.

SOLLTEN SIE DOCH EIN PAAR EURO MEHR INVESTIEREN?

Reicht Ihnen die Leistung der 130-Euro-Karten beim Spielen noch nicht und haben Sie noch 20 Euro mehr in der Geldbörse, dann sind Nvidias Geforce GTX 560 oder AMDs Radeon HD 6870 eine Alternative. Die genannten Grafikkarten kosten zwischen 140 und 160 Euro – je nach Hersteller und Ausstattung auch etwas mehr. Die Leistung der GTX 560 liegt im eben schon erwähnten Leistungsindex der PC Games Hardware bei 59,7 Prozent. Die HD 6870 erreicht hier 58,2 Prozent. Die Karten sind also deutlich schneller als die Geforce GTX 550 Ti, GTX 460 und Radeon HD 6850, die Mehrinvestition wird sich vor allem beim Spielen fordernder Titel wie **Battlefield 3** oder **Crysis 2** positiv auswirken.

Eine empfehlenswerte und vor allem preiswerte Grafikkarte ist die HIS Radeon HD 6870, welche 0,6 bis 4,4 Sone laut wird. Die Leistungsaufnahme liegt bei maximal 167 Watt. Club 3D bietet mit der Geforce GTX 560 Green Edition (leicht untertaktet) eine günstige Karte mit Nvidias GTX-560-Chip an. Messergebnisse zur Lautheit und Energieaufnahme für die Club-3D-Grafikkarte liegen leider nicht vor. Die 3D-Beschleuniger von Asus, MSI, Sapphire und Co. mit den oben genannten Grafikchips kosten teilweise um die 200 Euro und mehr.

KAUFTIPPS

Corsair Valueselect, DDR3-1333, 2x 2.048 Megabyte

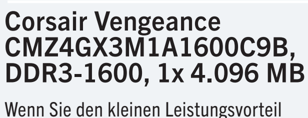


DDR3-1333-Pärchen mit insgesamt 4 Gigabyte gibt es viele; die Corsair-Module der Valueselect-Serie sind in vielen Online-Shops für rund 20 Euro erhältlich und wir vermuten, dass der Preis auch in einigen Wochen noch gilt. Timings von 9-9-9-24 bei 1,5 Volt sind üblich.

Crucial CT51264BA1339, DDR3-1333, 1x 4.096 Megabyte



Das einzelne 4-Gigabyte-Modul eignet sich dazu, Hauptplatinen, die nur über zwei Bänke verfügen, später weiter aufrüsten zu können. Ein Kühler ist nicht vorhanden; der ist aber auch nicht nötig, denn für DDR3-1333 CL9 reicht laut Hersteller die Standardspannung von 1,5 Volt.



Corsair Vengeance CMZ4GX3M1A1600C9B, DDR3-1600, 1x 4.096 MB



Wenn Sie den kleinen Leistungsvorteil von DDR3-1600 gegenüber DDR3-1333 nutzen möchten, bietet dieses 4-Gigabyte-Modul von Corsair ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wie bei Modulen aus der Vengeance-Reihe üblich, reichen 1,5 Volt für DDR3-1600.

DDR3-RAM

bis € 20

Vier Gigabyte DDR3-1333-RAM bekommen Sie derzeit für nur 20 Euro.

Unsere bisherigen Tests haben gezeigt: Schneller Speicher jenseits der DDR3-1600-Grenze kann bei aktuellen Top-Prozessoren einen kleinen Vorteil bringen – wirklich nötig ist das aber nicht. Für möglichst günstige PCs reicht DDR3-1333-Speicher. Zwar werden auch die langsameren DDR3-1066-Module angeboten, diese sind aber nicht günstiger als 1333er-RAM mit der gleichen Kapazität. Auch die Speicherlatenzen spielen bei der Gesamtleistung eines PCs nur eine kleine Rolle. Wer bereit ist, ein paar Euro für null bis vier Prozent höhere Leistung auszugeben, kann natürlich RAM kaufen, das für niedrige Latenzen spezifiziert ist. Bei unseren günstigen Kauftipps beschränken wir uns hingegen auf die üblichen Timings 9-9-9-27.

VIER GIBYTE – ABER RICHTIG

Ein einzelnes DDR3-1333-Modul mit vier GiByte Kapazität bekommen Sie derzeit bereits für 17 Euro. Für zwei DDR3-1333-DIMMs mit jeweils zwei GiByte sind hingegen ein paar Euro mehr fällig. Für welche Variante Sie sich entscheiden sollten, hängt von Ihrem verwendeten Mainboard ab: Falls Ihre Platine aktuelle Prozessoren unterstützt – beispielsweise mit Sockel 1155 oder AM3+ –, aber lediglich über zwei RAM-Bänke verfügt, kann sich ein einzelnes Vier-Gigabyte-Modul lohnen. So können Sie nämlich später bei Bedarf einfach ein weiteres Modul nachrüsten, ohne den bisherigen Riegel entfernen zu müssen.

Besitzen Sie hingegen ein Board mit vier RAM-Steckplätzen, sollten Sie sich den kleinen Performance-Vorteil des Dual-Channel-Interfaces gönnen und zwei 2-Gigabyte-DIMMs einsetzen. Besonders wenn Sie eine Llano-APU nutzen und deren integrierte Grafikeinheit zum Spielen verwenden, raten wir zum Einsatz von zwei Speichermodulen.

Prozessoren

bis € 100

Ein spieletauglicher Prozessor muss keineswegs teuer sein – wir testen Chips bis maximal 100 Euro mit aktuellen Spiele-Titeln.

Obwohl Käufer von Spieler-Hardware seit Jahren mehr Leistung bei geringerem Stromverbrauch zum gleichen Preis erhalten sind längst nicht alle bereit, mehr als 100 Euro für einen Prozessor auszugeben. Selten aber war die Kluft zwischen Konsolen und PCs größer, sodass auch vergleichsweise langsame Prozessoren in Crossplatform-Titeln genügend Performance bieten. Für diesen Test ziehen wir allerdings nur Chips heran, die über mindestens zwei Kerne verfügen – manch aktuelles Spiel startet sonst nicht.

PREISWERTE CPUS VON AMD

AMDs Portfolio im Bereich von unter 100 Euro mutet geradezu gigantisch an, allein der PC-Games-Preisvergleich listet für die Sockel AM3(+) und FM1 weit über 50 Produkte; zählt man die für aktuelle Spiele zu langsamen E-Chips wie den E-350 für den Sockel 413 ebenfalls mit, kommt noch eine Handvoll dazu.

Interessant wird es ab dem Athlon II mit zwei, drei oder vier Kernen – exemplarisch sei hier der von uns getestete X2 250 mit 3,0 GHz für etwa 55 Euro genannt. Ein bisschen mehr Takt und ein weiteres Rechenherz bietet der X3 450, spannender aber ist der X4 651 für den Sockel FM1.

Dieser basiert auf dem aktuellen „Llano"-Chip, muss aber ohne integrierte Grafikeinheit auskommen – dafür ist die Plattform dank nativer USB-3.0-Unterstützung sehr modern, hinzu kommen effektive Stromsparmechanismen. Einen Turbomodus oder eine dritte Cache-Stufe bietet kein Athlon II, dafür ist eine Übertaktung per Referenztakt möglich.

Wenn Sie bereit sind, knapp 100 Euro auf die (virtuelle) Ladentheke zu blättern, kommt der Bulldozer FX-4100 ebenso infrage wie der Phenom II X4 960T. Letzterer war lange Zeit dem OEM-Sektor vorbehalten und ist seit geraumer Zeit im normalen Handel zu finden.

Der FX-4100 ist der modernste aller AMD-Prozessoren unter 100 Euro. Er bietet neben ausgefeilten Stromspartechniken auch ein topaktuelles Featureset samt AES, AVX und Co., zudem ist der Multiplikator offen. Allerdings verfügt der Chip über nur zwei Module mit insgesamt vier Integer-Einheiten, wodurch der FX-4100 je nach Spiel oder Anwendung im Vergleich mit einem „echten" Vierkerner ins Hintertreffen gerät.

PREISWERTE CPUS VON INTEL

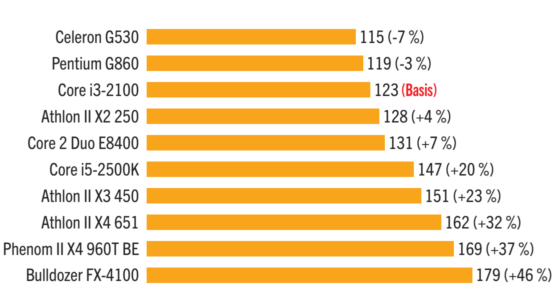
Intel bietet weniger Prozessoren im Unter-100-Euro-Segment an, was vor allem daran liegt, dass der Chipriese breiter aufgestellt ist und daher mehr Produkte in höherpreisigen Bereichen ausliefert. Für einen zweistelligen Betrag erhalten Sie neben diversen Celeron- und Pentium-Modellen auch den Core i3-2100 und teils den Core i3-2120.

Die aktuellen Celerons basieren auf der „Sandy Bridge"-Architektur und bieten einen oder zwei Kerne. Die Zweikerner müssen ohne SMT auskommen und verfügen über nur 2 Megabyte L3-Cache, auch eine Turbofunktion ist nicht vorhanden – zumindest die Grafikeinheit aber darf sich hochtakten, diese ist jedoch hinsichtlich ihrer Features beschnitten.

Der geringe Prozessortakt der Celerons von maximal 2,5 GHz sorgt überdies für eine Abgrenzung zu den momentanen Pentium-Chips, welche mit bis zu 3,0 GHz takten. Hier bietet Intel die G8x0- und G6x0-Versionen an, beide unterscheiden sich nur durch den maximal möglichen Speicher-

LEISTUNGSAUFNAHME: INTEL SPARSAMER ALS AMD

Komplettes System, Last: Cinebench R11.5 x64, Netzteil: Corsair HX 850 (Silber)



System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, Intel P67/P45, AMD A75/990FX, 4 Gigabyte DDR3; Win 7 x64 SP1, Geforce 266.90 (Q); Turbo aus **Bemerkungen:** AMDs Phenom II und Athlon II sind im Vergleich zu Intels Sandy-Bridge-Chips stromhungriger.

Watt ◀ Besser

CINEBENCH R11.5 (GLEITKOMMA): VIEL HILFT VIEL

Rendering X-CPU, 64 Bit

Core i5-2500K 5,26 (+74 %)
Phenom II X4 960T BE 3,57 (+18 %)
Athlon II X4 651 3,55 (+18 %)
Core i3-2100 3,02 (Basis)
Bulldozer FX-4100 2,92 (-3 %)
Athlon II X3 450 2,66 (-12 %)
Pentium G860 2,35 (-22 %)
Celeron G530 1,86 (-38 %)
Core 2 Duo E8400 1,83 (-39 %)
Athlon II X2 250 1,70 (-44 %)

System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, Intel P67/P45, AMD A75/990FX, 4 Gigabyte DDR3; Win 7 x64 SP1, Geforce 266.90 (Q); Turbo aus **Bemerkungen:** Der Cinebench skaliert fast linear mit den Gleitkommaeinheiten (FPUs), Frequenz und Leistung/Takt sind ebenfalls wichtig.

Punkte ▶ Besser

DIE GETESTETEN CPUS IM ÜBERBLICK (STAND: 01.02.2012)

Modell	Kerne	Takt	Turbo	L3-Cache	Speicher	TDP	Grafikeinheit	Sockel	Straßenpreis
Intel									
Core i5-2500K	4	3,3 GHz	bis 3,6 GHz	6 Megabyte	DDR3-1333	95 Watt	HD Graphics 3000	1155	ca. 190 Euro **
Core i3-2100	2 + SMT	3,1 GHz	-	3 Megabyte	DDR3-1333	65 Watt	HD Graphics 2000	1155	ca. 100 Euro
Pentium G860	2	3,0 GHz	-	3 Megabyte	DDR3-1333	65 Watt	HD Graphics	1155	ca. 80 Euro
Celeron G530	2	2,4 GHz	-	2 Megabyte	DDR3-1066	65 Watt	HD Graphics	1155	ca. 40 Euro
Core 2 Duo E8400	2	3,0 GHz	-	-	Abh. v. Chipsatz	65 Watt	-	775	ca. 140 Euro **
AMD									
Bulldozer FX-4100	4 *	3,6 GHz	bis 3,8 GHz	8 MiByte	DDR3-1866	95 Watt	-	AM3+	ca. 100 Euro
Phenom II X4 960T BE	4	3,0 GHz	bis 3,4 GHz	6 MiByte	DDR3-1333	95 Watt	-	AM3	ca. 100 Euro
Athlon II X4 651	4	3,0 GHz	-	-	DDR3-1866	100 Watt	-	FM1	ca. 85 Euro
Athlon II X3 450	3	3,2 GHz	-	-	DDR3-1333	95 Watt	-	AM3	ca. 70 Euro
Athlon II X2 250 (C3)	2	3,0 GHz	-	-	DDR3-1333	65 Watt	-	AM2	ca. 55 Euro

* Anzahl der Integer-Einheiten ** trotz eines Preises von über 100 Euro als Ergänzung des Testfeldes aufgeführt

takt von bis zu DDR3-1333 statt DDR3-1066 sowie die geringeren Taktfrequenzen der G6x0-Modelle. Letztere stehen zudem auch als stromsparende T-Varianten bereit.

Während die Pentiums ebenso wie die Core i3-21xx auf 3 Megabyte L3-Cache zugreifen können, steigt die Leistung der i3-Chips durch SMT und AVX je nach Spiel oder Anwendung messbar an. Die HD Graphics 2000 bietet zudem Features wie Quicksync oder Clear-Video HD. Allen Celeron-, Pentium- und i3-Modellen ist gemein, dass sie nicht über einen CPU-Turbo-Modus verfügen und eine BLCK-Übertaktung praktisch nicht möglich ist.

WAS LEISTEN DIE „KLEINEN"?

Betrachten wir zu Beginn den bereits erwähnten Leistungsindex der PCGH: Hier positioniert sich der Core i3-2100 annähernd auf dem Level des Phenom II X4 955 BE, was vor allem der guten Spieleleistung zu verdanken ist – SMT sowie die hohe Leistung pro Takt machen den sehr sparsamen i3-Chip zu einem guten Spielepartner.

Der Pentium G860 ordnet sich knapp hinter einem auf 3,6 GHz übertakteten C2D E8400 ein, die reine Spieleleistung liegt damit trotz nur zwei Kernen auf Höhe eines Phenom II X4 940 BE! Auch ist der Pentium für aktuelle Titel eine gute Wahl, das fordernde **Skyrim** etwa bewältigt er mit mindestens 30 und im Mittel fast 40 Fps.

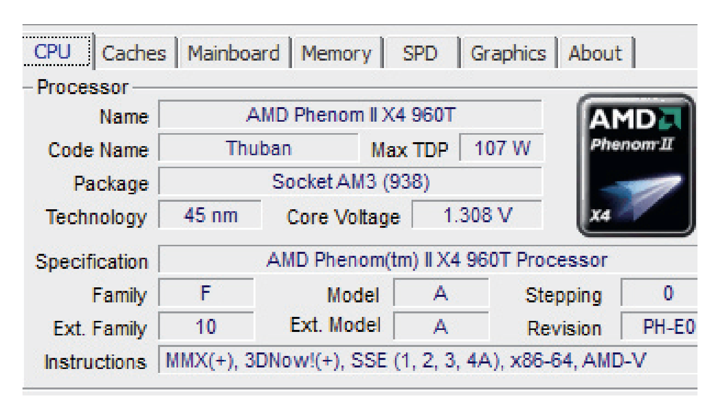
Eine Leistungsklasse darunter erweist sich der Celeron G540 als vergleichsweise schwach (nur auf dem Spiele-Niveau des Phenom X4 9950 BE), er muss dem kleineren L3-Cache sowie nur 2,4 GHz Tribut zollen: Aktuelle und fordernde Spiele wie **Battlefield 3**, **Skyrim** oder **F1 2010/2011** laufen mit rund 30 Fps zwar noch spielbar, wirklich Spaß machen derartige Bildraten allerdings nicht.

AMD: MEHR KERNE SINNVOLL

In einem ähnlichen Leistungs- und Preissegment wie der Celeron rangiert auch der Athlon II X2 250: Dieser bietet zwar 600 MHz mehr, liefert aber pro Takt deutlich weniger und benötigt mehr elektrische Energie. Allerdings lässt sich die bedingte Spielbarkeit aktueller Titel durch Übertaktung abfedern, zudem besteht die sehr geringe Wahrscheinlichkeit, Kerne oder L3-Cache freischalten zu können.

Im Falle eines Athlon II X3 450 ist es dagegen wahrscheinlicher, dass Sie ein Rechenherz reaktivieren können, denn diese Chips basieren immer auf Quadcore-Die mit einem abgeschalteten Kern. Dieser verhilft dem X3 in diversen Spielen zur nötigen Leistung – etwa in **Battlefield 3**. **Skyrim** gibt sich mit zwei Kernen zufrieden und profitiert mehr von Takt und (L3)-Cache.

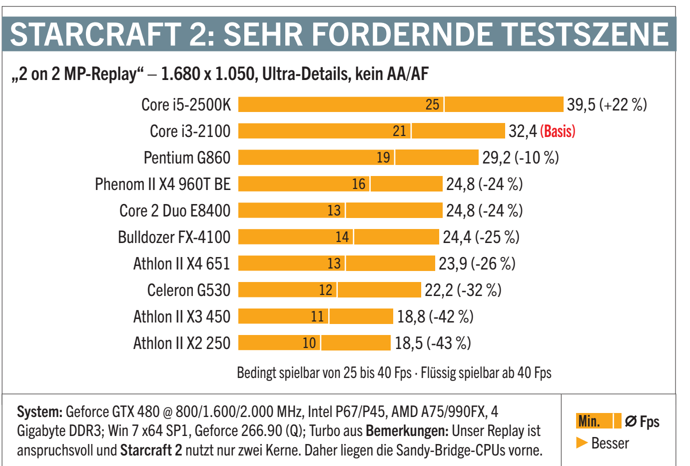
Hinter dem Phenom II X4 960T verbirgt sich erneut ein zurechtgestutzter Chip: Dieser basiert auf dem sechskernigen „Thuban"-Design, ist aber um zwei Rechenherzen „erleichtert". Dank 3,0 GHz und einem 400-MHz-Turbo sowie einer dritten Zwischenpuffer-Stufe ist der Quadcore ein flotter Spiele-Prozessor, kostet jedoch um die 100 Euro. Aufgrund des aktuellen E0-Steppings ist er für einen Phenom II X4 sparsam und auch das Übertaktungspotenzial geht in Ordnung: Wie bei fast allen Thubans sind über 4,0 GHz drin – allerdings sind Frequenzen im Bereich von 3,6 GHz sinnvoller, da hier die CPU-Spannung kaum oder nur marginal erhöht werden muss. Der FX-4100 kann zwar auf dem Papier mit hohen 3,6 bis 3,8 GHz sowie ei-

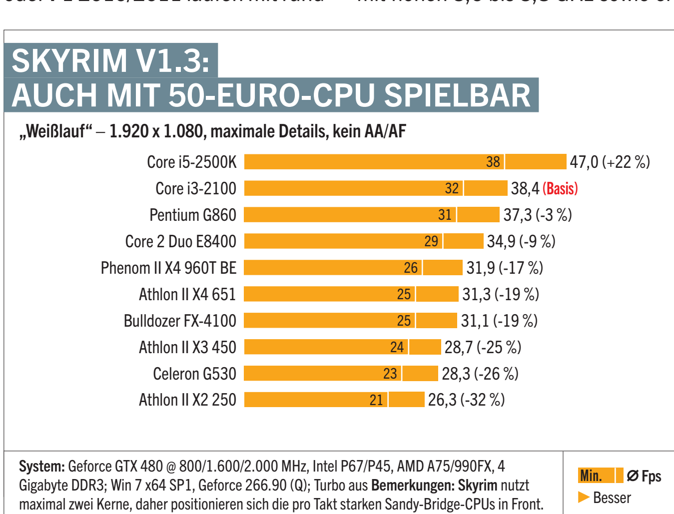


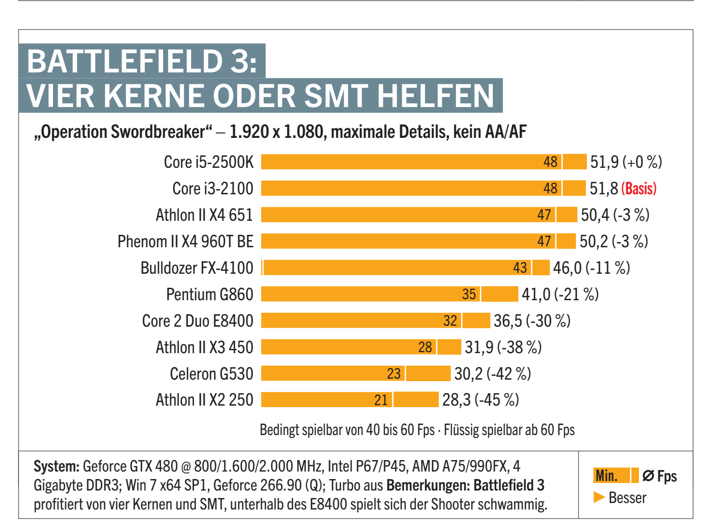
Der Phenom II X4 960T BE basiert auf dem Thuban-Kern im E0-Stepping, ist also eigentlich ein Sechskerner – jedoch sind bei diesem Chip zwei Rechenherzen deaktiviert.



Der Athlon II X4 651 ist eine Llano-APU, jedoch mit abgeschalteter Grafikeinheit – daher ist eine Grafikkarte zwingend erforderlich.







EMPFEHLUNGEN FÜR DEN SOCKEL AM3(+), FM1 UND 1155

Athlon II X4 651 für Sockel FM1

Der Athlon II X4 651 ist mit der schnellste Prozessor für den Sockel FM1 und arbeitet besonders im Leerlauf sparsam. Die Spieleleistung reicht dank vier Kernen für praktisch alle Titel, im Zweifel hilft eine Übertaktung dem Chip auf die Sprünge. Boards mit FM1 bieten zudem meistens nativ USB-3.0-Anschlüsse.





Phenom II X4 960T BE für AM3(+)

Das einstige OEM-Produkt, Phenom II X4 960T bietet 3,0 GHz plus Turbo sowie volle 6 Megabyte L3-Cache. Dank E0-Stepping ist dieser vergleichsweise sparsam und lässt sich meist auf über 4,0 GHz übertakten. Wenn Sie den X4 auf den Sockel AM3+ packen, kann später ein Piledriver-FX nachgerüstet werden.

Core i3-2100 für Sockel 1155

Basierend auf der aktuellen Sandy-Bridge-Technologie ist der i3 sehr sparsam und effizient. Die Architektur verhilft dem mit SMT ausgestatteten Chip trotz zwei Kernen zu einer im Vergleich hohen Spieleleistung, dafür ist eine Übertaktung praktisch ausgeschlossen – bei 3,15 GHz ist oft Schluss.



nem offenen Multiplikator punkten, die Leistung des Zweimodul-Bulldozers aber überzeugt nicht durch die Bank. Die modernen Features bringen in Spielen nichts, zudem ist der Stromhunger des Chips der höchste im Testfeld. Wir raten daher zum X4 960T.

EINE FRAGE DER GRAFIKKARTE

Angesichts der Tatsache, dass viele aktuelle Spiele aus CPU-Sicht nicht übermäßig fordern, spielt die Pixelberechnung durch die Grafikkarte eine größere Rolle. Da es unwahrscheinlich ist, dass ein Prozessor der Unter-100-Euro-Klasse mit einer GTX 580 oder gar HD 7970 kombiniert wird, haben wir testweise eine Radeon HD 6850 verbaut.

Hier zeigt sich, dass nur wenige aktuelle Spiele derart CPU-limitiert sind, sodass günstige Prozessoren tatsächlich einen spürbaren Nachteil gegenüber Modellen wie dem Core i5-2500K aufweisen. Abgesehen von beispielsweise großen Städten in **Skyrim** oder dem Rennstart eines **F1 2011** im hinteren Teil des Feldes ist ohnehin die Radeon der limitierende Faktor – Sie müssen Auflösung oder Details reduzieren, damit sich die schnellere CPU absetzen kann.

In den Fällen, in denen der Prozessor den Bremsklotz darstellt, bietet es sich zumindest bei den AMD-CPUs an, diese zu übertakten – da meist ein Viertel bis ein Drittel mehr Fps herausspringen, sind prozessorlimitierte Szenen nahezu ausgeschlossen. Wenn Sie allerdings konstant 60 Fps bevorzugen, sind günstige CPUs zu langsam. ❑

FAZIT

Prozessoren für unter 100 Euro

Schon ab 50 Euro gibt es CPUs, die aktuelle Spiele schultern. Bereits im Bereich ab 70 Euro aufwärts müssen Sie keine Abstriche bei der Spielbarkeit machen – wenngleich dies auch davon abhängig ist, wie viel Fps Sie wünschen. AMDs Chips sind zwar energiehungriger, lassen sich dafür aber durch die Bank übertakten.

SOCKEL-AM3(+)-PROZESSOREN FÜR UNTER 100 EURO: UNSER TIPP IST DER ATHLON II X4 640 MIT 3,0 GHZ FÜR RUND 80 EURO

Kernanzahl	2 Kerne			3 Kerne			4 Kerne					
Modellreihe	Athlon II X2 / Phenom II X2			Athlon II X3 / Phenom II X3			Athlon II X4 / Phenom II X4			Bulldozer FX		
L2-Cache	2x 512 Kilobyte			3x 512 Kilobyte			4x 512 Kilobyte			4x 2 Megabyte		
L3-Cache	keiner / 6 Megabyte			keiner / 6 Megabyte			keiner / 4 oder 6 Megabyte			8 Megabyte		
Langsamstes Modell (Takt, Preis)	Ath. II X2 270u	2,0 GHz	Ca. € 65,-	Ath. II X3 400e	2,2 GHz	n. lieferb.	Ath. II X4 600e	2,2 GHz	n. lieferb.	FX-4100	3,6 GHz	Ca. € 100,-
Schnellstes Modell (Takt, Preis)	Ph. II X2 565 BE	3,4 GHz	Ca. € 90,-	Ph. II X3 740 BE	3,0 GHz	n. lieferb.	Ph. II X4 960T BE	3,0 GHz	Ca. € 100,-			
PCGH-Empfehlung	Ph. II X2 545 BE	3,0 GHz	Ca. € 75,-	Ath. II X3 460	3,4 GHz	Ca. € 70,-	Ath. II X4 640	3,0 GHz	Ca. € 80,-	FX-4100	3,6 GHz	Ca. € 100,-
Anmerkungen	Black Edition mit freiem Multiplikator			Black Edition mit freiem Multiplikator			Black Edition mit freiem Multiplikator			Freier Multiplikator		

SOCKEL-FM1-PROZESSOREN FÜR UNTER 100 EURO: WIR EMPFEHLEN DEN ATHLON II X5 651 MIT VIER KERNEN FÜR ETWA 85 EURO

Kernanzahl	2 Kerne			3 Kerne			4 Kerne					
Modellreihe	A4-Serie			A6-Serie			A6-/A8-Serie			Athlon II X4		
L1-Cache	2x 128 Kilobyte			3x 128 Kilobyte			4x 128 Kilobyte			4x 128 Kilobyte		
L2-Cache	2x 1 Megabyte			3x 1 Megabyte			4x 1 Megabyte			4x 1 Megabyte		
Langsamstes Modell (Takt, Preis)	A4-3300	2,5 GHz	Ca. € 50,-	A6-3500	2,1 GHz	Ca. € 70,-	A6-3600	2,1 GHz	n. lieferb.	X4 631	2,6 GHz	Ca. € 65,-
Schnellstes Modell (Takt, Preis)	A4-3400	2,7 GHz	Ca. € 55,-				A8-3870K	3,0 GHz	Ca. € 120,-	X4 651	3,0 GHz	Ca. € 85,-
PCGH-Empfehlung	A4-3400	2,7 GHz	Ca. € 55,-	A6-3500	2,1 GHz	Ca. € 70,-	A6-3670K	2,7 GHz	Ca. € 100,-	X4 651	3,0 GHz	Ca. € 85,-
Anmerkungen	Integrierte Grafikeinheit Radeon HD 6410D			Integrierte Grafikeinheit Radeon HD 6530D			Integrierte Grafikeinheit Radeon HD 6550D (A8) / Integrierte Grafikeinheit Radeon HD 6530D (A6)			Keine integrierte Grafikeinheit		

SOCKEL-1155-PROZESSOREN FÜR UNTER 100 EURO: MIT DEM CORE I3-2100 SPIELEN SIE AKTUELLE TITEL BUTTERWEICH

Kernanzahl	2 Kerne								
Modellreihe	Celeron			Pentium			Core i3		
L2-Cache	2x 256 Kilobyte			2x 256 Kilobyte			2x 256 Kilobyte		
L3-Cache	2 Megabyte			3 Megabyte			4 Megabyte		
Langsamstes Modell (Takt, Preis)	G530	2,4 GHz	Ca. € 40,-	G620T	2,2 GHz	Ca. € 65,-	i3-2100T	2,5 GHz	Ca. € 115,-
Schnellstes Modell (Takt, Preis)	G540	2,5 GHz	Ca. € 45,-	G860	3,0 GHz	Ca. € 80,-	i3-2120	3,3 GHz	Ca. € 100,-
PCGH-Empfehlung	G530	2,4 GHz	Ca. € 40,-	G840	2,8 GHz	Ca. € 65,-	i3-2100	3,1 GHz	Ca. € 100,-
Anmerkungen	Integrierte Grafikeinheit HD Graphics			Integrierte Grafikeinheit HD Graphics			Dank SMT vier logische Prozessorkerne, integrierte Grafikeinheit HD Graphics 2000 respektive HD Graphics 3000		

- Für aktuelle Spiele mit (starken) Einschränkungen geeignet
- Für aktuelle Spiele mit (leichten) Einschränkungen geeignet
- Für aktuelle Spiele gut geeignet

Mainboards (Sockel AM3+ und 1155)



Hauptplatinen für die aktuellen Prozessoren von AMD und Intel müssen nicht teuer sein.

Billig-Mainboards bieten meist die gleiche Spiele- und Anwendungsleistung wie High-End-Hauptplatinen und haben auch bei der Stabilität keine Nachteile – jedenfalls sofern Sie nicht vorhaben, Ihren Prozessor zu übertakten. Zudem fällt die Leistungsaufnahme bei den günstigeren Boards meistens niedrig aus, da nur wenige zusätzliche Controller zum Einsatz kommen. Im Gegenzug müssen Sie natürlich auf Ausstattung verzichten: SATA 6GB/s, Firewire, E-SATA, Diagnose-LEDs oder Bluetooth fehlen bei preiswerten Platinen. Wenn Sie USB 3.0 wollen, ist ein Aufpreis von 5 bis 10 Euro fällig. SLI und Crossfire sind nicht möglich und anstelle von vier RAM-Bänken stehen meist nur zwei zur Verfügung.

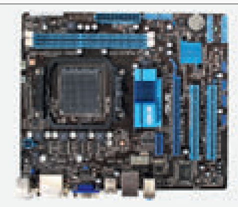
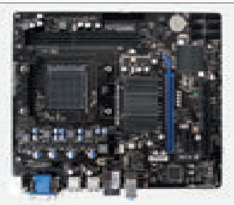
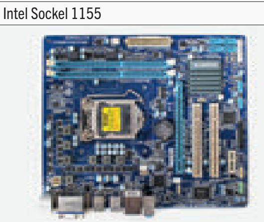
AMD-Mainboards haben außerdem Einschränkungen bei der Prozessorkompatibilität: Zwar eignen sich Platinen mit Sockel AM3+ für alle Athlon-II-, Phenom-II- und FX-Prozessoren (Bulldozer), jedoch dürfen diese maximal eine thermische Verlustleisutng (TDP) von 95 Watt haben. Das gilt auch für die beiden getesteten Hauptplatinen (siehe Tabelle unten). Welche TDP aktuelle CPUs haben, erfahren Sie in der Tabelle auf Seite 113. So lässt sich beispielsweise ein FX-6100 mit sechs Integer-Kernen verwenden; ein Phenom II X6 1055T (125 Watt) hingegen nicht. Bei den Boards für Intel-Prozessoren gibt es keine Begrenzungen: Selbst günstige Modelle mit H61-Chip eignen sich für den schnellsten Sockel-1155-Prozessor Core i7-2700K.

GÜNSTIGE BOARDS IM TEST

Wir haben vier gute Platinen bis 55 Euro getestet – jeweils zwei mit dem aktuellen AMD-Sockel AM3+ sowie Intels aktuellem Mittelklasse-Sockel 1155. Mainboards mit Sockel FM1 für AMDs Llano-Prozessoren sind ebenfalls sehr günstig, allerdings werden diese schon bald von den neuen Chips mit dem Codenamen Trinity abgelöst und diese brauchen einen neuen Sockel, den FM2. Der AM3+ ist hingegen zukunftssicher und eignet sich voraussichtlich sogar für den Bulldozer-Nachfolger Piledriver. Boards mit Sockel 1155 sind ebenfalls zu kommenden Prozessoren kompatibel, denn hier können Sie Intels für April erwartete neue Prozessorgeneration Ivy Bridge einsetzen. Schließlich ist Aufrüstbarkeit bei kleinem Budget besonders wichtig.

Für unsere Tests der Hauptplatinen mit Sockel AM3+ haben wir den günstigen Athlon II X3 440 verwendet, da unsere Standardtest-CPU (FX-8150, 125 Watt) von den Platinen nicht unterstützt wird. Bei den Intel-Platinen konnten wir hingegen den Core i5-2400 nutzen, den wir für alle Tests von Sockel-1155-Boards verwenden – die ermittelten Werte sind daher mit unseren Standard-Mainboard-Tests vergleichbar.

Wenn es auf jeden Euro ankommt, raten wir zum 40 Euro günstigen MSI 760GM-P23 (FX). Für 10 Euro mehr gibt es beim Asus M5A78L-M LE eine bessere Lüftersteuerung und alle nötigen Übertaktungsoptionen im BIOS. Wer USB 3.0 will, bekommt beim Gigabyte H61M-USB3-B3 zwei externe USB-3.0-Anschlüsse. Das Biostar H61MLB ist günstiger, aber nicht mit Gigabit-LAN ausgestattet – das macht sich aber nur beim Kopieren großer Datenmengen bemerkbar und nicht beim Surfen oder Spielen.

MAINBOARDS MIT SOCKEL AM3+ ODER SOCKEL 1155 Auszug aus Testtabelle mit 35 Wertungskriterien	AMD Sockel AM3+	AMD Sockel AM3+	Intel Sockel 1155	Intel Sockel 1155
				
Produkt	**M5A78L-M LE**	**760GM-P23 (FX)**	**H61M-USB3-B3**	**H61MLB**
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Biostar (www.biostar-europe.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 50,-/gut	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 55,-/gut	Ca. € 50,-/gut
Chip, Format	760G/780L und SB710/Micro-ATX	760G und SB710/Micro-ATX	H61/Micro-ATX	H61/Micro-ATX
BIOS-Version/BIOS-Typ/Board-Revision	0701/AMI-BIOS/1.00	17.4B1/AMI-BIOS/3.0	F9/Award-BIOS/1.0	H61KRC20/Text-UEFI/6.0
Speichersteckplätze	2x DDR3	2x DDR3	2x DDR3	2x DDR3
Erweiterungs-Slots	x16 (1), x1 (1), PCI (2)	x16 (1), x1 (1), PCI (1)	x16 (1), x1 (1), PCI (2)	x16 (1), x1 (1), PCI (2)
Onboard-LAN	1 Port (1.000 MBit/s, Realtek RTL8111E)	1 Port (1.000 MBit/s, Realtek RTL8111E)	1 Port (1.000 MBit/s, Atheros AR8151)	1 Port (100 MBit/s, Atheros AR8152)
USB und Firewire (max. Anzahl per interner Anschlüsse auf der Platine)	0x (0x) USB 3.0, 4x (12x) USB 2.0, 0x (0x) Firewire	0x (0x) USB 3.0, 6x (10x) USB 2.0, 0x (0x) Firewire	2x (2x) USB 3.0, 4x (8x) USB 2.0, 0x (0x) Firewire	0x (0x) USB 3.0, 4x (8x) USB 2.0, 0x (0x) Firewire
SATA	0x 6Gb/s, 6x 3Gb/s, 2 Kabel	0x 6Gb/s, 6x 3Gb/s, 2 Kabel	0x 6Gb/s, 4x 3Gb/s, 2 Kabel	0x 6Gb/s, 4x 3Gb/s, 2 Kabel
Video-/Soundanschlüsse	DVI, D-Sub/analog	DVI, D-Sub/analog	DVI, D-Sub/analog	DVI, D-Sub/analog
Lüfteranschlüsse	Zwei Anschlüsse	Zwei Anschlüsse	Zwei Anschlüsse	Zwei Anschlüsse
Software	Norton Internet Security 2010, Asus Ai Suite (Übertaktung & Diagnose)	MSI Control Center (Übertaktung & Diagnose)	Norton Internet Security, Gigabyte @BIOS (BIOS-Update), Easy Tune 6 (Übertaktung & Diagnose)	Bullguard (Antivirus, 90 Tage), Temperature Monitor, BIOS Flash
Referenztakt (OC)	200 bis 550 MHz	190 bis 690 MHz	Nicht einstellbar	Nicht einstellbar
Multiplikatoren	CPU, CPU/NB, HT-Link	CPU, CPU/NB, HT-Link	CPU	CPU
Speichertimings	Hauptlatenzen, Command-Rate, 11 weitere	Hauptlatenzen, Command-Rate, 16 weitere	Hauptlatenzen, Command-Rate, 11 weitere	Hauptlatenzen, Command-Rate, 6 weitere
Speicherteiler	DDR3-800, -1066, -1333, -1600	DDR3-800, -1066, -1333, -1600	DDR3-800, -1066, -1333	DDR3-1066, -1333, -1600, -1866, -2133
CPU-Spannung	1,125 bis 1,7 Volt, 0,003-V-Schritte	Nicht einstellbar	Standard -0,32 bis +0,64 Volt, 0,01-V-Schritte	Standard bis plus 15 %
RAM-Spannung (DDR3: 1,5 Volt)	1,35 bis 2,3 Volt, 0,001-V-Schritte	1,35 bis 2,4 Volt, 0,001-V-Schritte	1,1 bis 2,4 Volt, 0,01-V-Schritte	1,3 bis 1,9 Volt, 0,1-V-Schritte
Chipspannung	1,1 bis 1,6 Volt, 0,001-V-Schritte	Nicht einstellbar	0,9 bis 1,5 Volt, 0,02-V-Schritte	Nicht einstellbar
Lüftersteuerung	Nur CPU-Lüfter in sehr feinen Stufen	CPU-Lüfter in groben Stufen, ein weiterer Lüfter manuell in Prozentstufen	Nur CPU-Lüfter in sehr feinen Stufen	Nur CPU-Lüfter in sehr feinen Stufen
Besondere UEFI/BIOS-Optionen	BIOS-Savegames, EZ Flash	BIOS-Savegames, M-Flash	BIOS-Savegames, Q-Flash	Nicht vorhanden
Stromverbrauch: Windows-Leerlauf	62,4 Watt	67,3 Watt	58,0 Watt	49,0 Watt
Super Pi Mod 1.5 (1M)	26,365 Sekunden	26,287 Sekunden	12,059 Sekunden	12,074 Sekunden
USB-2.0-Leistung (Burst-Test)	31,0 Megabyte/s – gut	31,3 Megabyte/s – gut	37,6 Megabyte/s – sehr gut	35,0 Megabyte/s – sehr gut
USB-3.0-Leistung (Burst-Test)	Nicht möglich	Nicht möglich	213,3 Megabyte/s – sehr gut	Nicht möglich
LAN-Leistung schnellerer Port (Senden/Empfangen)	109/116 Megabyte/s – sehr gut	111/116 Megabyte/s – sehr gut	113/116 Megabyte/s – sehr gut	12/12 Megabyte/s – ungenügend
FAZIT	+ Ordentliche Übertaktungsoptionen + Gute Lüftersteuerung − Maximal für 95-Watt-Prozessoren geeignet	+ Sehr günstig − Wenig Übertaktungsoptionen − Maximal für 95-Watt-Prozessoren geeignet	+ Externe USB-3.0-Ports + BIOS und Lüftersteuerung sehr gut − Etwas teurer als Konkurrenz	+ Sehr niedrige Leistungsaufnahme − Kein Gigabit-LAN − Wenig Übertaktungsoptionen
	Wertung: ★★★☆☆	Wertung: 2,5 von 5 Sternen	Wertung: 3,5 von 5 Sternen	Wertung: ★★☆☆☆

System: Athlon II X3 440 (Sockel AM3+) oder Core i5-2400 ES (Sockel 1155), kein Turbo-Modus, Radeon HD 5870, 4.096 Megabyte DDR3-1333-RAM (7-7-7-21, 2T), Cooler Master Hyper TX 3; Windows 7 x64, Catalyst 10.11

Gehäuse

bis € 30

Bereits günstige Tower können alle wichtigen Anforderungen erfüllen.

Wer ein möglichst günstiges Gehäuse möchte, muss auf Komfortfunktionen wie Schubladen für die HDD-Befestigung oder Kabeldurchführungen verzichten. Zudem werden Lüfter und Festplatten meistens nicht entkoppelt und die Seitenwände sind sehr dünn, weshalb die Lautheit höher ausfällt als bei anderen Gehäusen. Wenn Sie unsere Tipps beachten, können Sie dennoch mit einem 30-Euro-Gehäuse glücklich werden.

KAUFTIPPS GEHÄUSE

Bereits vor einiger Zeit haben wir das T11 Silentium von Arctic Cooling getestet. Gegen die teureren Konkurrenten konnte sich das günstige Gehäuse, dessen Preis mittlerweile auf 30 Euro gefallen ist, nicht behaupten. Allerdings bietet es alle Voraussetzungen, um sich für günstige Spiele-PCs zu eignen. Für den niedrigen Preis werden sogar zwei 120-Millimeter-Lüfter mitgeliefert – einer sitzt vorne und einer im Heck des ATX-Gehäuses. Mit 0,2 Sone (gemessen aus 50 cm Entfernung) arbeiten die enthaltenen Propeller selbst bei maximaler Drehzahl (12 Volt) sehr leise. Front-USB-3.0-Anschlüsse gibt es bei dem T11 Silentium leider nicht. Zudem sind uns damals im Test hinten bei der Halterung für die I/O-Blende scharfe Kanten aufgefallen – arbeiten Sie hier möglichst vorsichtig. Dank der beiden mitgelieferten Lüfter bietet das Arctic-Gehäuse für nur 30 Euro dennoch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Wenn Sie einen Front-USB-3.0-Anschluss möchten, ist das Sharkoon MS120 eine Alternative – jedenfalls sofern Sie ein Micro-ATX-Mainboard verwenden, denn größere Platinen passen hier nicht. Allerdings nutzen viele günstige Boards ohnehin das Micro-ATX-Format. Zudem steht nur ein 5,25-Zoll-Schacht zur Verfügung. Dafür werden HDDs entkoppelt und zwei 120-mm-Lüfter sitzen in der Front. Tipp: Nutzen Sie einen CPU-Turmkühler, der die Luft nach hinten aus dem Gehäuse bläst.

Netzteile

bis € 50

Effiziente Spannungswandler für maximal 50 Euro? Kein Problem!

Die Wahl des richtigen Netzteils hängt zunächst einmal davon ab, wie viel Leistung Ihr Rechner benötigt. Einige Netzteil-Hersteller wie Be quiet oder Enermax bieten dazu auf den eigenen Webseiten Rechner an. Mit diesen Kalkulatoren können Sie bestimmen, wie viel Watt Sie auch bei Volllast benötigen. Unsere kleine Übersichtstabelle weiter unten hilft Ihnen auch dabei, den Leistungsbedarf Ihres Rechners einzuschätzen.

PREISWERTE NETZTEILE

Mit einem Budget von rund 50 Euro können Sie auch einen Spiele-Rechner problemlos mit einem Netzteil ausstatten. Allerdings müssen Sie Abstriche bei der Effizienz machen, die 80-Plus-Bronze-Zertifizierung ist derzeit das Beste in diesem Preisrahmen. Wenn Sie nur den Office-PC mit Strom versorgen wollen, reicht bereits ein 300-Watt-ATX-Netzteil aus. Ein gutes Gerät wie das Cougar A300 leistet 300 Watt und kostet nur rund 30 Euro. Möchten Sie einen leistungsfähigen Spiele-Rechner mit Strom versorgen, so bekommen Sie für rund 50 Euro maximal 600 Watt. Ein empfehlenswertes Gerät ist das OCZ ZS Series 550W. Das Schwestermodell ZS Series 650W wurde sogar von den Kollegen der PCGH als Spar-Tipp ausgezeichnet.

Bei vielen Spannungswandlern mit mehr als 500 Watt Leistung und einem Preis von weniger als 50 Euro fehlt ein modulares Kabelmanagement – Ausnahmen sind das Inter-Tech Combat Power CP Modular, MS-Tech 550W sowie Sharkoon WPM und Thermaltake Smart M550W. Für die letztgenannten Netzteile liegen allerdings keine Testergebnisse vor.

Neben Effizienz, Ausstattung und Lautheit sollten Sie auch auf die eingebauten Schutzschaltungen achten: Pflicht sind OCP (Überlastschutz), OVP (Schutz gegen Überspannungen) sowie SCP (Kurzschluss-Schutz) und NLO (Unterlastsicherung).

DARAUF SOLLTEN SIE ACHTEN

Die Gehäuse-Auswahl ist riesig. Wenn Sie die folgenden Punkte beachten, finden Sie aber gute Gehäuse für wenig Geld.

Suchen Sie am besten unter www.pcgames.de/preisvergleich ein Gehäuse aus, das Ihnen optisch gefällt, und berücksichtigen Sie die folgenden Tipps. Sie können zudem die Suchkriterien anpassen und nach dem niedrigsten Preis sortieren.

- **Kühlung:** Ein Lüfter in der Front und einer im Heck sind Pflicht. Falls zwei Front-Lüfter enthalten sind, sollten Sie einen davon hinten im Gehäuse anbringen.
- **USB 3.0:** Die meisten Gehäuse mit Front-USB-3.0 sind teurer als 30 Euro. Die billigste Lösung: Kaufen Sie ein USB-3.0-Verlängerungskabel (suchen Sie nach dem Anschlussformat: A/A, m/w) für nur rund drei Euro und befestigen Sie es am Gehäuse. Natürlich muss dafür das Mainboard externe USB-3.0-Ports bieten.
- **Scharfe Kanten:** Viele Hersteller sparen bei günstigen Gehäusen an der Verarbeitung. Dementsprechend sind manche Kanten nicht entgratet und daher gefährlich scharf. Übliche Problemzonen sind die Öffnung für das Netzteil, Slot-Blenden und herausbrechbare Abdeckungen bei den 5,25-Zoll-Laufwerken. Seien Sie in diesen Bereichen beim Zusammenbau sehr vorsichtig, um Verletzungen zu vermeiden.

Arctic T11 Silentium

Sharkoon MS120



SO VIEL WATT BRAUCHEN SIE WIRKLICH

	Office-PC	Spiele-PC	High-End-PC
Prozessor	AMD E-350	Phenom X6 1090T	Core i5-2500K
Grafikkarte	Radeon HD 6310	Geforce GTX 560	2x GF GTX 580
Leerlauf	35 Watt	85 Watt	90 Watt
Battlefield: Bad Company 2	Nicht möglich	250 Watt	500 Watt
Cinebench R11.5	50 Watt	170 Watt	135 Watt
Core Damage + PCG VGA-Tool*	50 Watt	380 Watt	480 Watt

*Das PCH VGA-Tool arbeitet nur auf einem Grafikchip.

KAUFTIPPS NETZTEILE

Cougar A300

Der Wirkungsgrad liegt ab 20 Prozent Last bei 87 bis 90 Prozent – sehr gut für ein Bronze-Netzteil. Hinzu kommt, dass der Spannungswandler bis 80 Prozent Auslastung mit 0,2 bis 0,4 Sone sehr leise arbeitet, erst bei höherer Last steigt die Lautheit auf 1,3 bis 2,8 Sone.



OCZ ZS Series 550W

Der gemessene Wirkungsgrad liegt zwischen 78 und 88 Prozent und entspricht der 80-Plus-Bronze-Zertifizierung. Bis 50 Prozent Last arbeitet das OCZ ZS Series 550W mit 0,2 bis 0,7 Sone auch sehr leise, darüber messen wir allerdings laute 2,6 Sone.



Eingabegeräte

bis € 30

Mäuse und Tastaturen für Spieler können auch preiswert sein.

Spieler müssen nicht 100 Euro oder mehr für die optimale Eingabe-Hardware ausgeben. PC Games hat drei Empfehlungen bis 30 Euro recherchiert.

MAUS

Das Schlagwort „Auflösung" dominiert immer noch den Maus-Markt. Selbstverständlich ist diese in der Regel in Dpi (Dots per inch) angegebene Kenngröße wichtig, sie sollte aber nicht als einziges Kriterium dienen. Ebenfalls von entscheidender Bedeutung sind die Ergonomie, die Verarbeitungsqualität sowie das Gewicht. Denn was bringt eine Maus mit enorm hoher Abtastrate, wenn Ihnen nach einiger Zeit die Hand schmerzt? Wichtig ist also, dass Sie eine Maus vor dem Kauf auch einmal Probe spielen.

Die Empfehlung Nummer 1 für Mäuse unter 30 Euro ist die Logitech G400. Die Maus bietet einen 3.600-Dpi-Sensor und 1.000-MHz-Pollingrate. Die Logitech G400 arbeitet selbst mit der höchsten Dpi-Stufe präzise und verzögerungsfrei. Eine Alternative dazu ist die Sharkoon Fire Glider für etwa 20 Euro. Die Laser-Maus verfügt über sechs frei programmierbare Tasten, eine Makrofunktion, Speicher für zwei Profile, einstellbare Dpi-Umschaltung, zusätzliche Gewichte (maximal 19 Gramm), Ersatzfüße sowie eine Software mit umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten und mächtigem Makro-Editor.

TASTATUR

Auch bei den Tastaturen sollte das Augenmerk besonders auf die Qualität gerichtet sein: Häufig neigen die Tasten billiger Keyboards zum Verklemmen oder besitzen einen zu weichen oder zu harten Anschlag. Es sollte auch auf Sondertasten sowie sinnvolle Zusatzfunktionen Wert gelegt werden. Eine Handballenauflage ist sinnvoll, um Ermüdungserscheinungen zu vermeiden. Zudem sollten Sie hier ebenfalls die Modelle vor dem Kauf ausprobieren.

Monitore

bis € 80

Beim Kauf des LC-Displays können Sie sehr viel Geld sparen.

Wenn Ihnen ein Bildschirm mit 18,5 Zoll Diagonale und 720p-Auflösung (1.366 x 768 Pixel) zum Spielen ausreicht, müssen Sie nur 80 Euro für ein neues LCD ausgeben. Die PC-Games-Redaktion hat zwei dieser Einsteigergeräte getestet.

18,5-ZOLL-BILDSCHIRME

Wir haben die zwei Monitore Hanns G HL195 und Asus VS197D ins Testlabor geholt. Beide LCDs lösen mit 1.366 x 768 Pixeln auf und erreichen eine gemessene Reaktionszeit von 22 Millisekunden – damit sind beim Spielen teilweise Schlieren erkennbar. Der Inputlag ist mit jeweils 7 Millisekunden nicht spürbar. Das Hanns G HL195 erreicht zwar mit 350 Candela pro Quadratmeter eine sehr hohe Helligkeit, dafür ist der Flachbildschirm aber unregelmäßig ausgeleuchtet. Asus macht es besser und zeigt eine gute Helligkeitsverteilung. Die maximale Leuchtkraft des VS197D liegt bei 210 Candela pro Quadratmeter. Zudem bietet das LCD von Asus eine bessere Farbbrillanz und interpoliert kleinere Auflösungen (als die native) besser auf Vollbild. In Sachen Leistungsaufnahme sind beide Displays mit 11 bis 14 Watt sehr genügsam. Beide Geräte unterstützen Downsampling: Es sind die Auflösungen 2.049 x 1.152 sowie 2.732 x 1.536 möglich.

Die Ausstattung der beiden Bildschirme ist bescheiden: Die LCDs bieten nur D-Sub (RGB) als Signaleingang, nur zwei Jahre Garantie und Panels des Typs Twisted Nematic.

UPGRADE-OPTIONEN

Wenn Sie rund 20 Euro mehr ausgeben möchten, dann bekommen Sie bereits 21,5-Zoll-LCDs mit Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080). Displays mit uneingeschränkt spieletauglichem Reaktionsverhalten beginnen bei etwa 160 Euro: Das Iiyama Prolite E2473HDS und das Asus VE248H sind empfehlenswert. Für ein 120-Hertz-LCD (z. B. Benq XL2410T) sind 350 Euro fällig.

KAUFTIPPS MAUS UND TASTATUR

Cherry G83-6105

Die Ausstattung der preiswerten Cherry-Tastatur mit Standard-Layout fällt zwar spartanisch aus und auch eine Handballenablage ist nicht vorhanden. Dafür überzeugt das Eingabegerät mit einem sowohl für Spieler als auch Vieltipper geeigneten, sehr guten Druckpunkt und direktem Anschlag.



Sharkoon Fire Glider

ca. € 20

Mit der Fireglider beweist Sharkoon, dass eine sehr gut ausgestattete Spielermaus nicht teuer sein muss. In den Disziplinen Präzision und Latenz patzt die Fireglider nur in der höchsten Dpi-Stufe von 3.600. Hier reagiert der Sensor der Maus nicht mehr ganz so direkt und präzise wie mit 400 bis 2.500 Dpi.

Logitech G400

Die technische Aufwertung gegenüber der MX518 durch den mit bis zu 3.600 Dpi abtastenden optischen Sensor und eine 1.000-MHz-Pollingrate haben der G400 gutgetan. Die Befürchtung vieler MX518-Fans, die G400 wäre dank höherer Auflösung „zu genau", können wir nicht bestätigen.



REAKTIONSZEIT: EINSTEIGER-LCDS WERDEN SCHLIEREN

Schaltzeit (Reaktionsgeschwindigkeit)

Modell	Millisek.
Iiyama Prolite E2473HDS	15
Asus VE248H	16
Benq XL2410T	19
Asus VS197D	22
Hanns G HL195	22

System: TFT-Schlierentest; Small Monitor Test Tool (SMTT), Röhrenmonitor, Olympus E210
Bemerkungen: Ein LCD sollte eine Reaktionszeit von unter 25 Millisekunden erreichen und der Inputlag sollte 30 Millisekunden nicht übersteigen.

Millisek. ◀ Besser

KAUFTIPPS MONITORE

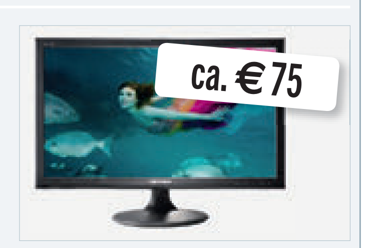
Asus VS197D

Das 18,5-Zoll-LCD arbeitet mit TN-Panel und LED-Hintergrundbeleuchtung. Mit einem statischen Kontrastverhältnis von 1.050:1 und den guten Leistungswerten ist das VS197D ein optimales Einsteigergerät.



Hanns G HL195

Das LCD von Hanns G ist rund 5 Euro preiswerter als der Asus-Monitor. Dafür messen wir auch ein schlechteres Kontrastverhältnis von 700:1 und die Leuchtkraft ist ungleich verteilt – die maximale Abweichung liegt bei 17 Prozent.



Sehr günstiger Spiele-PC

ca. € 510

Zum Taschengeldpreis alle aktuellen Titel mit höchster Detailstufe spielen – ähnlich schnell wie mit einem 1.100-Euro-PC

SEHR GÜNSTIGER SPIELE-PC

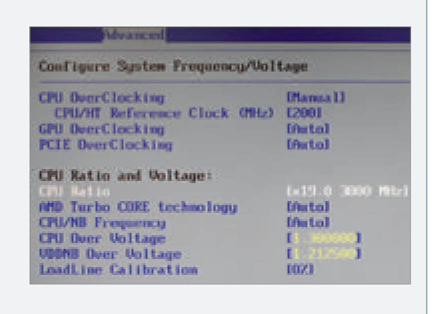
Komponente	Name	Preis
CPU	Phenom II X4 960T Black Edition – 4x 3,0 GHz	€ 100,-
Mainboard	Asus M5A78L-M LE	€ 50,-
Grafikkarte	Radeon HD 6870 (1 Gigabyte)	€ 140,-
RAM	2x 2.048 Megabyte (DDR3-1333)	€ 20,-
HDD	1-Terabyte-Festplatte	€ 90,-
Gehäuse	NZXT Source 210 Elite	€ 35,-
Netzteil	Cougar A300 (300 Watt)	€ 35,-
Kühlung	Cooler Master Hyper TX 3 Evo	€ 20,-
DVD-Laufwerk	DVD-Brenner	€ 20,-
Gesamtpreis		**€ 510,-**

ALTERNATIVE – TEILS SCHNELLER, ABER NICHT ÜBERTAKTBAR

Komponente	Name	Preis
CPU	Pentium G860 – 2x 3,0 GHz	€ 80,-
Mainboard	Gigabyte H61M-USB3-B3	€ 55,-
Grafikkarte	Geforce GTX 460	€ 130,-
RAM	2x 2.048 Megabyte (DDR3-1333)	€ 20,-
HDD	1-Terabyte-Festplatte	€ 90,-
Gehäuse	Arctic Silentium T11	€ 30,-
Netzteil	Cougar A300 (300 Watt)	€ 35,-
Kühlung	Bei Prozessor enthalten	€ 0,-
DVD-Laufwerk	DVD-Brenner	€ 20,-
Gesamtpreis		**€ 460,-**

ÜBERTAKTEN: SICHER UND EINFACH MEHR LEISTUNG

Der Phenom II X4 960T BE lässt sich mit wenigen Schritten problemlos übertakten. Abwärme und Leistungsaufnahme steigen dabei nur wenig.



Bei dem verwendeten Asus-Mainboard wählen Sie im BIOS das Menü „Advanced" und dann „Jumperfree Configuration". Der CPU-Multiplikator lässt sich beim X4 960T BE anheben. 3,8 GHz (statt 3,0) liefen im Test stabil – dafür haben wir die CPU-Spannung auf 1,3 Volt und die VDDNB-Spannung auf 1,2125 Volt gesetzt. Bei „Loadline Calibration" wählen wir „0%". Dank der niedrigen Spannung steigt die Abwärme von Prozessor und Spannungswandlern kaum an – das ist sinnvoll, da die Wandler auf dem Asus-Board keine Kühler haben. Eine höhere Spannung kann das Übertaktungsergebnis noch verbessern, aber gefährlich für das Board sein. Die Grafikkarte haben wir per MSI Afterburner von 900/2.100 auf 955/2.300 (Chip-/Speichertakt) übertaktet.

Hohe Spieleleistung zum Tiefpreis – um diese ambitionierte Mission zu erfüllen, haben wir sehr günstige, aber dennoch schnelle Komponenten gewählt und dabei auf ein ordentliches Übertaktungspotenzial geachtet – so können Sie die Leistung weiter steigern. Auf Besonderheiten wie USB 3.0, Blu-ray oder 8 Gigabyte RAM haben wir verzichtet, denn beim günstigen Spiele-PC zählt nur die Fps-Rate.

DIE RICHTIGEN KOMPONENTEN

Ein echter Prozessor-Geheimtipp ist der Phenom II X4 960T Black Edition für faire 100 Euro, der sich bereits im CPU-Teil unseres Specials bewiesen hat (siehe Seite 113 ff.). Er bietet vier Kerne mit 3,0 GHz (3,4 GHz per Turbomodus) und läuft dank einer TDP von 95 Watt auch auf günstigen Mainboards problemlos. Wir haben die Asus-Platine M5A78L-M LE ausgewählt, da sie alle nötigen Ausstattungsmerkmale und BIOS-Optionen sowie eine gute Lüftersteuerung für nur 50 Euro bietet. Die verwendete Radeon HD 6870 ist lediglich 20 Euro teurer als eine HD 6850 und spürbar schneller – wenn es auf jeden Euro ankommt, ist aber auch die HD 6850 eine gute Wahl. Beim Arbeitsspeicher beschränken wir uns auf zweimal 2 Gigabyte – mehr bringt bei aktuellen Spielen meist keinen Vorteil. Ein Problem sind die aktuell sehr hohen Festplattenpreise. Wenn Sie mehrere Spiele installieren wollen, ist allerdings viel Platz nötig – eine ähnlich teure 120-GByte-SSD reicht dafür nicht aus – weshalb wir eine 1.000-GByte-HDD ausgewählt haben. Sobald die Preise für Festplatten wieder sinken, fällt der Preis für unseren Spar-Spiele-PC unter die 500-Euro-Grenze.

Beim Gehäuse bietet sich das NZXT Source 210 Elite an – wahlweise in Weiß oder Schwarz. Es kostet nur 35 Euro und ist dafür gleich mit zwei Lüftern ausgestattet – ein 120er sitzt im Heck, im Deckel befindet sich sogar ein 140-mm-Lüfter. Durch diese Anordnung wird die warme Luft von CPU und Spannungswandlern schnell und sicher aus dem Gehäuse befördert – das ist ein Vorteil für stabiles Übertakten. Zudem verwenden wir den Prozessorkühler Cooler Master Hyper TX 3 Evo, der für 20 Euro ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt. Wenn Sie nicht übertakten möchten und eine geringe Lautheit nicht wichtig ist, reicht natürlich der beim Prozessor mitgelieferte Boxed-Kühler. Allerdings bringt eine Übertaktung hier viel und ist sehr einfach, wie der Kasten unten links zeigt.

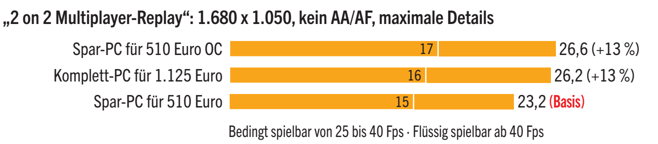
LEISTUNG AUF DEM NIVEAU VON DOPPELT SO TEUREN PCS

Für nur 510 Euro leistet unser Spar-PC Erstaunliches. Zum Vergleich haben wir einen üblichen Komplett-PC für 1.125 Euro getestet, den wir von einem bekannten Hersteller bekommen haben. Dieser verfügt über AMDs aktuelle FX-4100-Prozessor samt Kompaktwasserkühlung sowie eine Geforce GTX 570. Dabei folgen viele Komplett-PC-Hersteller dem Overclocking-Trend; auch bei dem verwendeten System ist der FX-4100 serienmäßig von 3,6 auf 4,2 GHz übertaktet.

Obwohl unser Spar-PC weniger als die Hälfte kostet, kann er mit dem teureren System mithalten. So liegt der 510-Euro-David etwa bei **Mass Effect 2** und **Starcraft 2** nur knapp hinter dem 1.125-Euro-Goliath. Per Übertaktung schlägt unser System in **Starcraft 2** sogar ganz knapp den ungleichen Rivalen. Auch bei **Mass Effect 2** sind die Minimum-Fps nach der Übertaktung so hoch wie beim teuren PC – Mission erfüllt.

STARCRAFT 2: TEUREN PC KNAPP ÜBERHOLT

„2 on 2 Multiplayer-Replay": 1.680 x 1.050, kein AA/AF, maximale Details



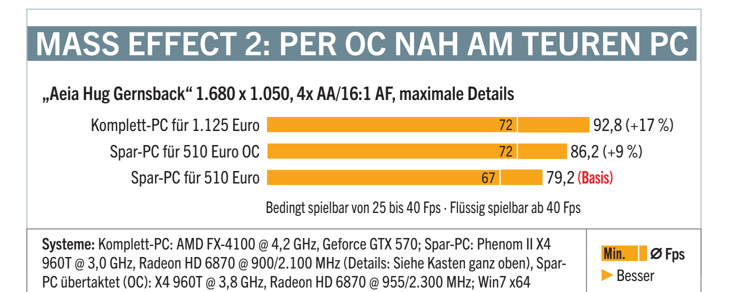
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

Systeme: Komplett-PC: AMD FX-4100 @ 4,2 GHz, Geforce GTX 570; Spar-PC: Phenom II X4 960T @ 3,0 GHz, Radeon HD 6870 @ 900/2.100 MHz (Details: Siehe Kasten ganz oben), Spar-PC übertaktet (OC): X4 960T @ 3,8 GHz, Radeon HD 6870 @ 955/2.300 MHz; Win7 x64

Min. | Ø Fps ▶ Besser

MASS EFFECT 2: PER OC NAH AM TEUREN PC

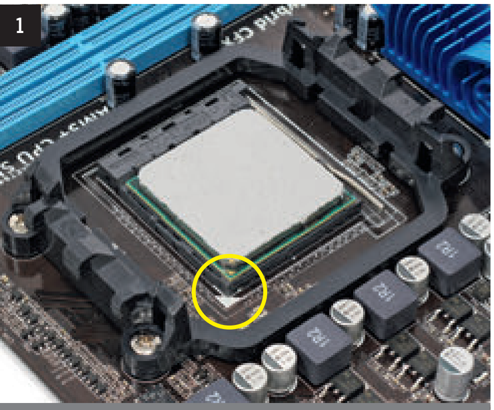
„Aeia Hug Gernsback" 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF, maximale Details

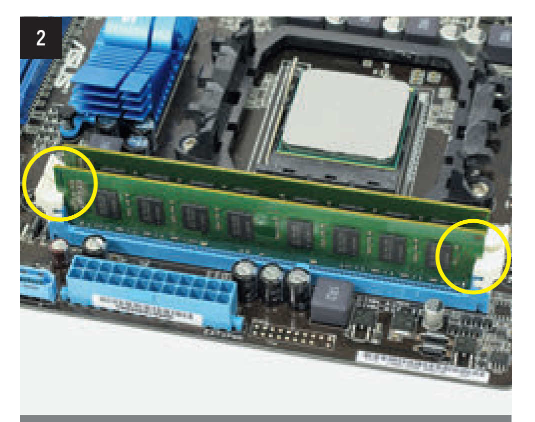


Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

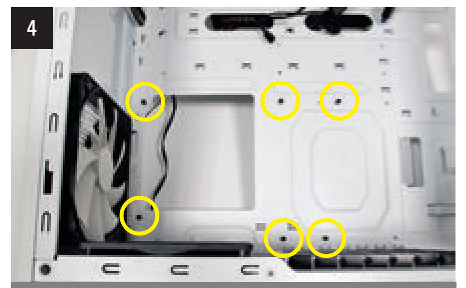
Systeme: Komplett-PC: AMD FX-4100 @ 4,2 GHz, Geforce GTX 570; Spar-PC: Phenom II X4 960T @ 3,0 GHz, Radeon HD 6870 @ 900/2.100 MHz (Details: Siehe Kasten ganz oben), Spar-PC übertaktet (OC): X4 960T @ 3,8 GHz, Radeon HD 6870 @ 955/2.300 MHz; Win7 x64

Min. | Ø Fps ▶ Besser


Hebel hochklappen, CPU einsetzen (auf Markierung achten), Hebel herunterklappen und Wärmeleitpaste dünn verteilen.


Klappen Sie die weißen Halterungen auf und setzen Sie den Speicher mit leichtem Druck ein, bis die Klammern einrasten.


Montieren Sie den Kühler so, dass er mittig sitzt, und schließen Sie das Lüfterkabel an.

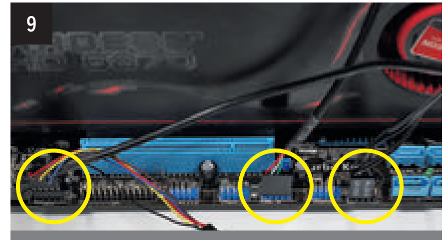

Schrauben Sie die sechs mitgelieferten Abstandshalter im Gehäuse fest.


Setzen Sie die beim Board enthaltene I/O-Blende ein.


Legen Sie die Platine in das Gehäuse und befestigen Sie diese mit Schrauben an den sechs Abstandshaltern.

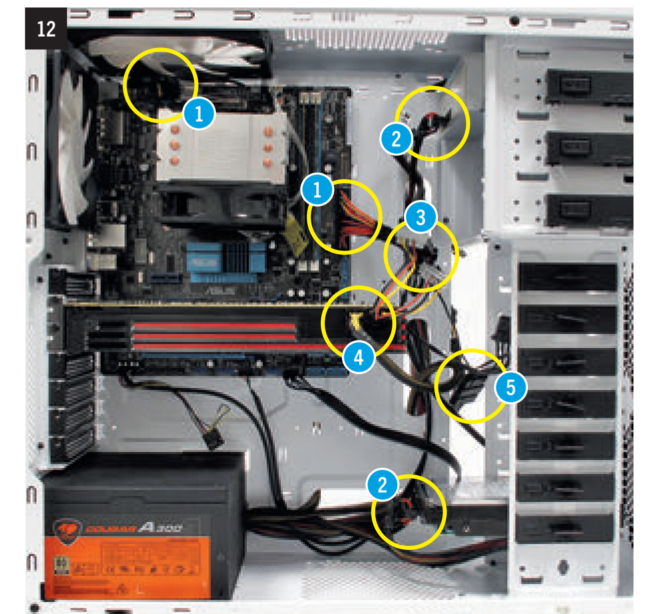

Entfernen Sie zwei Steckplatz-Blenden und setzen Sie die Grafikkarte ein. Die Steckplatz-Halterung muss einrasten.


Nehmen Sie die Halterung ab, schieben Sie die HDD in ein Fach und befestigen Sie die Halterung wieder.

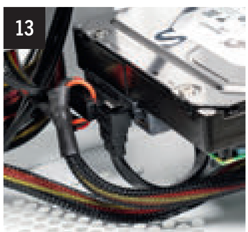

Verbinden Sie die Kabel für Audio (links), Front-USB-2.0 (Mitte), Power, Reset und LEDs wie abgebildet.


Halterung und Front-Abdeckung abnehmen, DVD-Laufwerk von vorne in das Gehäuse schieben und Halterung wieder anbringen.


Setzen Sie das Netzteil so ein, dass der Lüfter nach unten zeigt.



Verbinden Sie den 4- und den 24-poligen Stecker mit der Platine (1) und die schmalen Stromstecker mit DVD-Laufwerk und HDD (2). Stecken Sie den bei der Grafikkarte mitgelieferten Adapter (3) und das sechspolige Kabel an die Karte (4). Die Gehäuselüfter müssen ebenfalls angeschlossen werden (5).





Bringen Sie die beim Mainboard mitgelieferten SATA-Kabel an der Festplatte sowie dem DVD-Laufwerk an und verbinden Sie die beiden anderen Kabelenden mit dem Mainboard.



* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis dafür, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcgames.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Magazin 859384

(€ 38,-/12 Ausgaben (= 20,6 % Rabatt); Ausland € 50,-/12 Ausgaben; Österreich € 46,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games mit DVD 859385

(€ 52,50/12 Ausgaben (= 20,5 % Rabatt); Ausland € 64,50/12 Ausgaben; Österreich € 60,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Extended 859386

(€ 67,-/12 Ausgaben (= 20,1 % Rabatt); Ausland € 79,-/12 Ausgaben; Österreich € 74,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

PC Games – Wissen, was gespielt wird

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk);
Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002



Games to go

AUF DVD
- PDF-Artikel „Spiele schneller starten" und „USB Sticks bis 30 Euro im Test"

Von: Frank Stöwer

USB-Sticks sind ein transportables Speichermedium und arbeiten dank USB-3.0-Schnittstelle sehr flott. Doch kann man mit ihnen auch PC-Titel starten und spielen?

Zunächst stellt sich natürlich erst einmal die Frage, warum man überhaupt Spiele auf einen USB-Stick kopieren soll, um sie von dem mobilen Datenspeicher zu starten? Nach wie vor gilt doch eigentlich die gute alte Festplatte – egal ob mechanisch oder mit Flash-Speicher bestückt (SSD) – als das ideale Installations- und Abspielmedium für Computerspiele. Nichtsdestotrotz spricht einiges für das Spielen vom Stick: Zunächst einmal lesen und schreiben aktuelle USB-3.0-Modelle sehr schnell – die theoretische Übertragungsrate liegt bei 625 MByte/s – und bieten sich dank verfügbarer Kapazitäten von bis zu 64 Gigabyte auch für das Speichern größerer Datenmengen an – beispielsweise einer Spieleinstallation, die bis zu 20 Gigabyte groß sein kann. Wichtiger aber ist, dass auf dem Speicherzwerg aufgespielte Titel sozusagen mobil werden und am Zweitrechner, dem potenten Notebook oder sogar am PC eines Kollegen gespielt werden können, ohne dass eine Neuinstallation oder das erneute Herunterladen der Spieldaten von den Steam- oder Origin-Servern notwendig wird. Ob das mit jedem Spiel klappt und wie sich der Spielstart vom USB-Stick auf Ladezeiten und Gesamtleistung auswirkt, das haben wir für Sie anhand von 14 aktuellen Titeln im Folgenden recherchiert.

KURZE KAUFBERATUNG

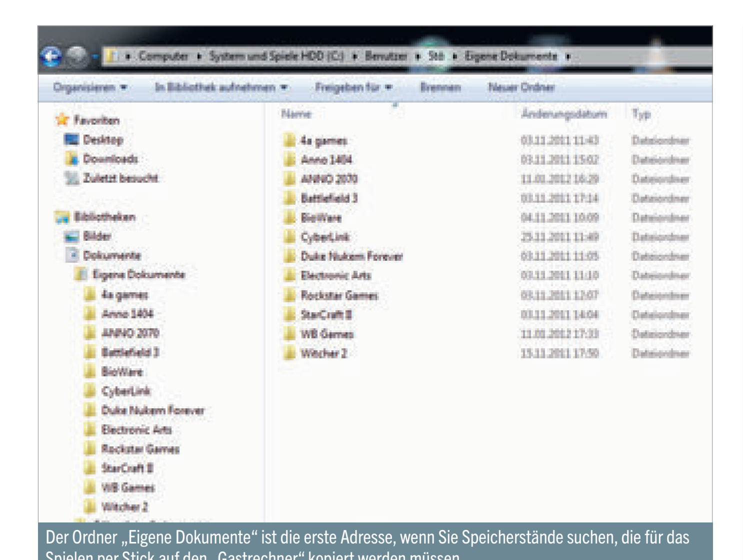
Um zu überprüfen, ob, wie schnell und mit welchen Vorbereitungen sich Spiele vom USB-Stick starten lassen, arbeiten wir mit einem handelsüblichen USB-3.0-Modell, dem Corsair Flash Voyager GT USB 3.0 mit 32 Gigabyte Kapazität. Der Stick ist aktuell im PCG-Preisvergleich (zu finden auf www.pcgames.de unter dem Reiter „Shop") für ca. 45 Euro gelistet, für alle, die mehr Speicherplatz brauchen, bietet Corsair auch eine 64-Gigabyte-Variante für ca. 90 Euro an. Darüber hinaus finden Sie eine Kaufberatung zu empfehlenswerten USB-3.0-Sticks im PDF des von den Kollegen der PC Games Hardware verfassten Artikels „Marktübersicht USB-Sticks bis 30 Euro" auf der Heft-DVD.

Achten Sie beim Neukauf unbedingt darauf, dass Sie sich für einen USB-3.0-Stick mit einer hohen Lese- und Schreibleistung entscheiden, denn nur das garantiert auch eine maximale Performance am langsameren USB-2.0-Anschluss, falls Ihr Mainboard noch nicht mit der schnelleren USB-3.0-Schnittstelle bestückt ist. Im Falle unseres hier eingesetzten Corsair Flash Voyager GT beträgt die Lese-/Schreibgeschwindigkeit 150,2/47,1 MByte/s, gemessen per Atto Disk Benchmark am USB-3.0-Port des mit einen Phenom II X6 1090T, 4 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce GTX 580 bestückten Asrock-890GX-Extreme-3-Hauptplatine (AMD 890GX-Chipsatz). Am USB-2.0-Anschluss liest der Flash Voyager GT Daten immerhin noch mit 37 MByte/s und schreibt diese mit 29,9 MByte/s. Zum Vergleich: Die Lese-/Schreibrate der im Test benutzten mechanischen Festplatte (HDD), einer Samsung HD502HJ mit 250 Gigabyte, liegt bei 144,7/145,4 MByte/s.

Abschließend noch ein Wort zur optimalen Kapazität: Da die Installationsgröße der getesteten Spiele oft die 16-Gigabyte-Grenze erreicht (**Batman: Arkham City**, **Battlefield 3**, **Need for Speed: The Run**) oder sogar überschreitet (**Star Wars: The Old Republic**, **Total War: Shogun 2**, **World of Warcraft**), sollten Sie für das Spielen per Stick ein Modell wählen, das mindestens 32 Gigabyte Kapazität bietet.

WELCHE TITEL SIND SPIELBAR?

Das erste Ergebnis unserer Recherche, das auch die Tabelle auf der übernächsten Seite zeigt, ist die Tatsache, dass sich mit Ausnahme



Der Ordner „Eigene Dokumente“ ist die erste Adresse, wenn Sie Speicherstände suchen, die für das Spielen per Stick auf den „Gastrechner“ kopiert werden müssen.

der Lebenssimulation **Die Sims 3**, die zum Spielen zwingend neu auf den Stick installiert werden muss, alle getesteten Titel von einem USB-Stick starten lassen, wenn man die auf der Festplatte installierten Dateien auf das mobile Speichermedium kopiert. Allerdings reicht das einfache Übertragen der Daten nicht aus, wenn Sie die Spielstände, die meist auf der C:\-Partition der Festplatte (dort befindet sich in der Regel auch die Installation des Betriebssystems) im sogenannten Benutzerordner gespeichert sind, am Zweit-PC oder Notebook nutzen wollen. Bei **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Dragon Age 2**, **Need for Speed: The Run**, **Total War: Shogun 2** und **Starcraft 2** müssen Sie zusätzlich den Save-Ordner des Spiels, den Sie unter „Benutzer\[Ihr Benutzername]\Eigene Dokumente“ finden, in den Benutzerordner des Gast-PCs (gleicher Pfad) einfügen. Zu den Ausnahmen gehören **TES 5: Skyrim**, das unter „Eigene Dokumente“ noch einen weiteren Ordner mit dem Namen „My Games“ anlegt, sowie **Crysis 2**. Bei Letztgenanntem finden Sie die Savegames nicht unter „Eigene Dokumente“, sondern unter „Gespeicherte Spiele“.

Es gibt noch weitere Dinge zu beachten, wenn Sie Ihre auf einen USB-Stick kopierte Spiele-Installation an einem fremden Rechner nutzen wollen. So verlangt **Batman: Arkham City** zum Beispiel, dass die Original-DVD im Laufwerk liegt, der PC mit dem Internet verbunden und der Spieler mit seinem Games-for-Windows-Live-Profil angemeldet ist. Bei **Anno 2070** sieht das ähnlich aus, hier ist eine Internetverbindung sowie die Installation des Ubisoft Game Launchers erforderlich. Spiele, die über die Online-Plattformen Steam oder Origin installiert sind, benötigen oft noch etwas mehr Vorbereitung, wie die Installation des Origin-Dienstes am Gast-PC oder die Kopie des Steam-Ordners auf den Stick (siehe Kasten rechts). Lediglich **Star Wars: The Old Republic** und **World of Warcraft**, bei denen die Speicherung des Profils sowie der damit verbundenen Savegames auf Servern erfolgt, ließen sich direkt vom Stick starten, nachdem wir den kompletten Spieleordner auf das Gerät kopiert haben.

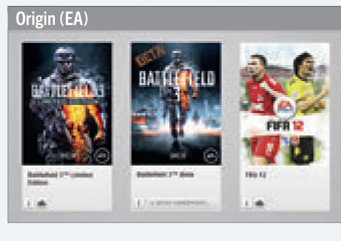
DIE LADEZEITEN IM VERGLEICH

Bei der Messung der Ladezeiten von 14 populären Titeln gingen wir von der Annahme aus, dass der Ladevorgang eines Spielstands vom USB-3.0-Stick mindestens so lange dauert wie von der Festplatte und vom USB-2.0-Pendant deutlich länger als von der HDD. Wie die Resultate in der Tabelle auf der nächsten Seite zeigen, lagen wir mit unserer Vermutung nicht immer richtig. Bei neun von 14 getesteten Titeln verringerte sich die Ladezeit beim Einsatz des Corsair Flash Voyager GT am USB-3.0-Port im Vergleich mit der Festplatte: bei **Dragon Age 2** um rund 18 Prozent, bei **World of Warcraft** um über 90 Prozent, bei **Battlefield 3** sogar um 152 Prozent und um satte 200 Prozent bei **Starcraft 2**. Im Gegenzug dazu fiel bei sieben Spielen die Ladezeit vom Stick am USB-2.0-Anschluss zwischen elf (**Total War: Shogun 2**) und 68 Prozent (**Die Sims 3**) höher aus als beim Laden des jeweiligen Spielstands von der Festplatte.

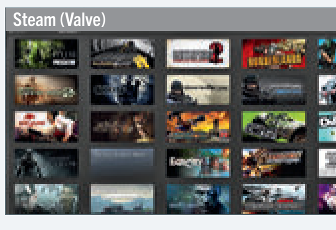
MIT STEAM UND ORIGIN AN JEDEM RECHNER SPIELEN

Mit ein wenig Kopierarbeit lassen sich bei Steam und Origin erworbene Titel auch vom USB-Stick spielen. Wir zeigen Ihnen hier, wie das geht:

Origin (EA)



Steam (Valve)

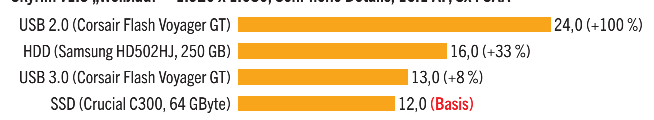


Um einen Steam-Titel vom USB-Stick zu spielen, müssen Sie zuerst Ihren kompletten Steam-Ordner mit Ausnahme des Ordners „steamapps“ auf das mobile Speichermedium kopieren. Legen Sie dann auf dem Stick unter „Steam“ einen neuen „steamapps“-Ordner an, und erstellen sie hier einen weiteren, mit „common“ bezeichneten Ordner. Ausnahmen wie **Half-Life 2** müssen in einen auf den Benutzernamen lautenden Ordner gespeichert werden. Kopieren Sie jetzt den Ordner des Spiels, das später vom Stick gestartet werden soll, vom „common“-Benutzer-Ordner der Festplatte in die auf dem Stick erstellte Entsprechung. Des Weiteren müssen Sie auch die sogenannten No Cache Files (Endung „.ncf“) des Spiels, die unter „steamapps“ gespeichert sind, in den „steamapps“-Order auf dem Stick übertragen. Vom Stick gestartet wird per „steam.exe“ oder mit der Ausführungsdatei des Spiels.

Voraussetzung für das Spielen von Origin-Titeln per USB-Stick ist, dass die EA-Software auf diesem Rechner installiert ist. Will man seine Spielstände nutzen, müssen diese – wie bei fast allen getesteten Spielen – aus dem Benutzerordner des einen in den des anderen PCs kopiert werden. (Pfad in der Regel: C:\Benutzer\[Ihr Benutzername]\Eigene Dokumente\). Legen Sie jetzt auf Ihrem Abspiel-Stick den Ordner„Origin Games“ an und kopieren Sie den kompletten Spieleordner von der Festplatte auf den Stick. Starten Sie anschließend Origin, rufen Sie die Einstellungen auf (Zahnrad) und wählen Sie unter der Option „Heruntergeladene Spiele“ den Ordner (Pfad) aus, in dem Sie das Spiel von der Festplatte auf den Stick kopiert haben – in unserem Beispiel „Origin Games“. Öffnen Sie zum Schluss die Spielebibliothek und installieren Sie das Spiel erneut. Die dafür nötigen Festplattenzugriffe dauern nur einige Sekunden, danach kann das Spiel vom Stick gestartet werden – auch erkennbar am Abspielsymbol des Origin-Eintrags.

LADEZEITENVERGLEICH: HDD/SSD/USB 3.0/USB 2.0

Skyrim v1.3 „Weißlauf“ - 1.920 x 1.080, Sehr hohe Details, 16:1 AF, 8x FSAA



System: Phenom II X6 1090T, AMD 890GX, 4 GiB RAM, GF GTX 580; Win 7 x64 SP1, Geforce 285.79 (Q) **Bemerkungen:** Der Ladevorgang mit dem USB-3.0-Stick dauert kaum länger als der mit SSD. Ein USB-2.0-Stick benötigt dagegen doppelt so viel Ladezeit wie die SSD.

Sekunden
◄ Besser



MMOs wie **Star Wars: The old Republic** (im Bild) oder **World of Warcraft** lassen sich ohne Vorbereitung vom USB-Stick spielen, wobei die Ladezeiten sich im Vergleich zur Festplatte deutlich verringern.

Besonders interessant: Bei **Batman: Arkham City, Call of Duty: Modern Warfare 3** sowie **Need for Speed: The Run** beeinflusst die Wahl des Mediums, von dem gespielt wird, die Ladezeiten generell nicht. Spielstände bei **Battlefield 3, Starcraft 2, Star Wars: The old Republic** und **World of Warcraft** sind sogar schneller vom USB-2.0-Stick als von der Festplatte geladen.

Den Ladezeitenvergleich zwischen der ebenfals mit Flash-Speicher ausgestatteten SDD und dem USB-Stick haben wir nur am Beispiel von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** durchgeführt. Hier ist die SSD etwas flotter (8 Prozent) als das mobile Speichermedium. Wie wir jedoch bereits in der Ausgabe 01/12 im Artikel „Spiele schneller starten" (PDF auf Heft-DVD) feststellten, sinken die Ladezeiten um bis zu 200 Prozent (**Starcraft 2**, **Battlefield 3**), wenn der Titel vom Flash-basierten Massenspeicher statt vom mechanischen Pendant abgespielt wird.

USB-STICK ALS LEISTUNGSBREMSE?

Was die Dauer des Ladevorgangs anbelangt, steht dem Spielvergnügen per USB-Stick also nichts entgegen. Mit wenigen Ausnahmen ist sogar der Einsatz eines USB-2.0-Modells möglich – vorausgesetzt, der Stick liest und schreibt mit einer ähnlich hohen Geschwindigkeit wie der für die Tests verwendete Corsair Flash Voyager GT USB 3.0. Ob die Titel auch flüssig laufen, haben wir anhand eines auf 40 Sekunden verlängerten **Skyrim**-Benchmarks überprüft. Dabei entschieden wir uns bewusst für den fünften Teil der **Elder-Scrolls**-Reihe, da hier die Spielwelt im Hintergrund ohne Unterbrechung geladen wird (Seamless World) und dabei aufgrund der sehr hohen Weitsicht viele Geometrie- und Texturdaten gestreamt werden. Die Benchmark-Resultate sorgten erneut für eine Überraschung. Egal auf welchem Speichermedium der Titel auch abgespielt wird, die durchschnittliche Fps-Rate liegt bei der maximalen Detailstufe inklusive 8x FSAA/16:1 AF und einer Auflösung von 1.920 x 1.080 (Full HD, 1.80p) mit unserem Testsystem (Phenom II X6 1090T, GTX 580, 4 Gigabyte RAM) bei 37 Fps. Selbst der minimale Fps-Wert, der Einbrüche in der Bildrate oder Nachladeruckler aufdeckt, betrug unabhängig vom Abspielmedium 27 Bilder pro Sekunde.

Ein weiterer Test mit der Einzelspieler-Kampagne von **Battlefield 3**, die wir aus Praxisgründen spielen statt hier die Gesamtleistung per Benchmark zu ermitteln, liefert dasselbe Resultat. Mit der höchstmöglichen Detailstufe (Auflösung: 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF, System siehe oben) läuft der Shooter schon vom USB-2.0-Stick gestartet butterweich und ohne jegliche durch Ladevorgänge hervorgerufene Ruckeleinlagen.

STÖRFAKTOR LAUFWERKSBUCHSTABE?

Noch ein wichtiger Hinweis zum Schluss: Der Laufwerksbuchstabe, den der PC dem USB-Stick zuweist, von dem das Spiel aufgerufen wird, hat überhaupt keinen Einfluss auf den Spielstart. Bei Origin-Titeln legen Sie den Ladepfad vor dem Spielstart mithilfe der Software selbst fest (siehe Extrakasten) und Steam- sowie andere Spiele werden direkt durch Doppelklick auf den Launcher oder die Exe-Datei aufgerufen. Auch die auf den jeweiligen Spiele-PC übertragenen Nutzerdaten werden automatisch erkannt, solange Sie die Ordnerstruktur ohne Änderungen beibehalten. ❑

SPIELSTART VOM USB-STICK SOWIE LADEZEITEN VON DER MECHANISCHEN FESTPLATTE UND DEM USB-2.0/3.0-STICK

Spiel	Test-Szenario	Spielen vom Stick möglich	Voraussetzungen für das Spielen vom Stick an PCs ohne Installation	Ladezeit in Sekunden		
				HDD	USB-3.0-Stick	USB-2.0-Stick
Anno 2070	Endlosspiel: Benchmark (489.252 Einwohner)	✔*	Internetverbindung/Ubisoft Game Launcher muss von der DVD installiert werden	15	16	18
Battlefield 3	Spielstand: Operation Swordbreaker	✔*	Origin muss installiert sein; Internetverbindung für Pfadanpassung und Install.	43	17	19
Batman: Arkham City	Laden des internen Benchmarks	✔**	Internetverbindung/Games For Win Live + Profil für das Speichern von Spielständen	22	22	22
CoD: Modern Warfare 3	Spielstand: Akt 1 – Schwarzer Dienstag	✔	Steam-Installationsordner + Spiele-Ordner + ncf-Datei auf Stick kopieren	77	77	77
Crysis 2 (Patch 1.9 + DX11)	Spielstand: Treue oder Tod	✔	Crysis-2-Ordner nach Benutzer\[Ihr Benutzername]\Gespeicherte Spiele\ kopieren	36	27	48
Die Sims 3	Ladevorgang: Große Familie	✔*/**	Direkter Spielstart nicht möglich, Spiel muss neu auf den Stick installiert werden	84	50	50
Dragon Age 2 (Retail-Version)	Spielstand: Benchmark „Kirkwall"	✔*	Internetverbindung benötigt, Spiel muss per EA-Konto aktiviert werden	11	9	13
Duke Nukem Forever	Spielstand: Duke Lebt	✔*	Steam-Installationsordner + Spiele-Ordner + ncf-Datei auf Stick kopieren	19	15	30
NfS: The Run	Spielstand: The Run, Etappe 5 – die Rockies	✔*	Origin muss istalliert sein; Internetverbindung für Pfadanpassung und Install.	52	52	52
Shogun 2: Total War	Ladevorgang: Historisc Okehazama	✔*	Steam-Installationsordner + Spiele-Ordner + ncf-Datei auf Stick kopieren	66	65	73
Starcraft 2	Spielstand: Mission Sondermeldung	✔*	Internetverbindung für die Einwahl in den eigenen Battle.net-Account	72	24	43
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Spielstand: Benchmark „Weißlauf"	✔*	Steam-Installationsordner + Spiele-Ordner + ncf-Datei auf Stick kopieren	16	13	24
Star Wars: The Old Republic	Spielstand: Raumhafen von Coruscant, Fährenstartrampe	✔	Internetverbidung für die Anmeldung des Benutzerkontos erforderlich	35	21	25
World of Warcraft	Greifenmeister Fort Wildevar (Der Heulende Fjord)	✔	Internetverbindung für die Einwahl in den *WoW*-Account wird benötigt	23	12	16

* Spiel-Ordner muss nach C:\Benutzer\[Ihr Benutzername]\Eigene Dokumente\kopiert werden ** Original-DVD wird benötigt

FAZIT

Spiele vom USB-Stick starten

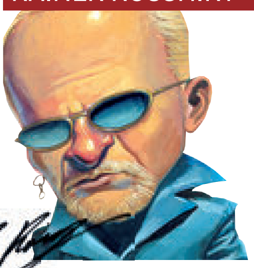
Einen USB-2.0-Stick mit hoher Lese-/Schreibleistung – besser noch ein USB-3.0-Modell – vorausgesetzt, lassen sich viele aktuelle Titel vom mobilen Speichermedium spielen. Die Vorbereitungen halten sich Grenzen, egal ob das Spiel via Steam, Origin oder regulär auf die Festplatte installiert wurde. Ein ruckelfreier Spielspaß ist ebenfalls garantiert.


Das Universum hat
einen Plan.
© FOX
SUPER
HEROES
FOR SUPER TV
Neue US-Serie

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Sprache ist etwas sehr Schönes, auch wenn sich manche Zeitgenossen redlich bemühen, sie zu schreddern und nahezu unbrauchbar zu machen."

Und natürlich ist Sprache, wie alles auf der Erde, einem ständigen Wandel unterworfen. Man könnte zu Recht von einer sprachlichen Evolution reden. Wörter werden alt, fangen an, ein wenig zu stinken, sterben aus und werden durch neue ersetzt. „C'est la vie" (das ist das Leben) pflegt man in Frankreich zu sagen, welches eines der wenigen Reservate ist, wo sich Sprache noch ausruhen darf und Wörter nicht gleich befürchten müssen, durch einen windigen Emporkömmling ersetzt zu werden. Solch ein Schutzverhalten ist uns jedoch fremd. Wir ersetzen, biegen, beugen, integrieren und reformieren, dass es ein wahrer Graus ist. Und seit moderne Technik allenthalben Einzug gehalten hat, auch noch in einem schier atemberaubenden Tempo. Als mächtiger Widersacher der gepflegten Sprache hat sich hierbei die SMS erwiesen. Trotz Smartphones und Internet-Flatrate simsen wir noch, was das Zeug hält, und sperren die arme Sprache in einen winzigen Käfig, in dem für Grammatik, Interpunktion und ausgefeilte Wortwahl kein Platz mehr ist. Seltsamerweise gab es für die verstümmelte Sprache, die hier allgemein zur Verwendung kommt, schon seit langer, langer Zeit – sogar lange vor der Erfindung des Telefons – ein eigenes Wort. Man nannte diese Art der Kommunikation „Kauderwelsch". Die gemeine SMS – eigentlich eine gut gemeinte Erfindung – verkam zur sprachlichen Geisterbahn.

Aber nicht nur dieses Gebrechen quält unsere Sprache. Immer mehr Wörter verlieren ihren ursprünglichen Sinn und entstellen sie. Der gute alte Troll, der mir noch aus Geschichten meiner Kindheit bekannt ist, wurde zu einer Person, welche in Foren für Unmut sorgt und tunlichst nicht gefüttert werden darf. Die Trolle aus den Märchen waren mir da deutlich sympathischer. Blitzschnell sprachlich integriert wurde auch das englische Wort „E-Mail", ohne zu prüfen, ob es dafür auch eine deutsche Bezeichnung gegeben hätte. Dass die E-Mail gerne mit dem Email, einem Schmelzüberzug auf Metall, verwechselt wird, macht die Sache zwar ein wenig witzig, aber keineswegs besser. Ein weit verbreiteter Irrtum ist es, dass der Inhalt einer E-Mail keinerlei Höflichkeitsfloskeln bedarf und Rechtschreibregeln sowie Grammatik nur in homöopathischen Dosen zum Einsatz kommen dürfen. Leider steht zu befürchten, dass auch diesmal ein Irrtum zur Wahrheit mutieren kann, wenn nur viele Menschen lange genug daran glauben.

Besonders hart hat es das Wort „Wolke" getroffen, als seine amerikanische Schwester, die Cloud, Einzug in unseren Sprachgebrauch hielt. Konnte man früher noch in der Wiese liegen (chillen), arglos in die Wolken sehen und deren Formen mittels Fantasie mit allerlei Bedeutungen versehen, entsteht inzwischen vor unserem geistigen Auge eine wirre Ansammlung von Daten, die so ganz und gar nicht mehr zur Entspannung beitragen wollen – von Fantasie mag ich erst gar nicht mehr sprechen.

War die gute, alte Wolke noch von pausbäckigen, geflügelten Kindern bewohnt oder in manchen Situationen auch vom winkenden Elvis, ist die Cloud ein Refugium für sterbenslangweilige Familienfotos geworden, die man früher schamlos und in Papierform in Schachteln unterm Sofa verbarg und nur hervorholte, um zu besonderen Anlässen arglose Gäste zu quälen. Dank der Cloud kann ich mir das Zeug nun an jedem Platz der Welt ansehen, was eine diskrete Flucht nahezu unmöglich macht.

Einfacher ist durch diese Revolution allerdings gar nichts geworden.

Und so kann man nur staunen über Begriffe wie Rotationseuropäer, Negativwachstum oder Nullrunde und hoffen, dass die Zehennägel sich bald wieder entrollen.

Eat & read

„Bitte hör auf damit."

Hallo Rossi,

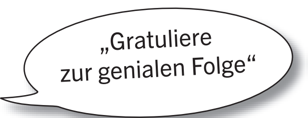
langsam kann ich das Thema Kochrezepte nicht mehr hören, sehen, lesen, was auch immer. Nicht nur dass jeden Monat deine Rumpelkammer damit vollgepflastert ist, nein, jetzt muss man das leidige Thema auch noch in Rossis Welt (Folge 60) erdulden. Bitte hör auf damit. Die PC Games ist kein Hausfrauenmagazin.

Trotzdem schöne Grüße
Alex

Eigentlich war die Kochecke nie als ständige Einrichtung geplant und als Thema für ein Video schon gleich gar nicht. Ich war selbst überrascht, dass sie einen derartigen Anklang gefunden hat und wenn ich mir die Reaktionen darauf so ansehe, fürchte ich, dass ich auch aus der Nummer nicht mehr so ohne Weiteres herauskomme. Ich wäre ein Narr, wenn ich eine beliebte Rubrik abschaffen würde. Und solange so viele Zuschriften dazu kommen, wird es auch ein Thema auf diesen Seiten bleiben.

Ich wundere mich ja selbst, aber du bist bisher der Erste, der für die Abschaffung der Rubrik ist. Für Kritik und Anregungen habe ich jedoch immer ein offenes Postfach.

Rossis Welt



Hi Rossi,

gratuliere zur genialen Folge von Rossis Welt. Hoffentlich gibt es in Zukunft häufiger eine Kochshow

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Juri haben viele richtig erkannt und per Los geht der Preis an Lars Hahn.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

mit deiner sexy Kollegin. Dein abgewandeltes Zitat stammt natürlich aus ***Apocalypse Now****: „Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen." Somit kannst du den Gewinn gerne an mich weiterleiten. Das Sauerkraut-Brot war übrigens spitze, ich hoffe, du hast noch viele Rezepte auf Lager.*

Liebe Grüße aus Österreich
Markus

Hast du eigentlich eine Ahnung, wie viel Mühe es gekostet hat, die besagte Kollegin dazu zu bringen, den Sch… äh … Scherz mitzumachen? Mein aufrichtiger Dank nachträglich noch an sie, dass sie so (mehr oder weniger) bereitwillig mitgespielt hat und durch ihren Auftritt verhinderte, dass das Video zu einer drögen Veranstaltung verkam. Wenigstens hatte es den Vorteil, dass es in der Redaktion mal was Leckeres zu essen gab und ein paar Kollegen eine kostenlose warme Mahlzeit abgreifen konnten. Das Zitat hast du übrigens richtig erkannt (war ja auch nicht allzu schwer) und ein Päckchen mit allerlei Plunder ist bereits an dich unterwegs.

Mehr Rossis Welt

„Ist sie denn noch Single?"

Hallo Rainer,

ich gratuliere dir dazu, dass deine herrlichen Kochkenntnisse nun endlich ihre kreative Umwandlung von der reinen Papierform in die hohe Kunst der Videoverfilmung geschafft haben, und als Bonus hast du eine sehr attraktive Assistentin zur Seite gestellt bekommen, die dir hoffentlich auch noch in der Zukunft bei weiteren Folgen deiner neuen Staffel aus Kochsendungen eifrig zur Seite stehen wird. Ist sie denn noch Single? Wenn ja, dann gib ihr bitte meine E-Mail-Adresse – vielen Dank im Voraus! Bitte mach ja weiter mit deiner coolen Kochsendung, die Folge war sehr viel besser als alle TV-Shows!

Mit großem Daumendrücken für die Zukunft
Christian

Vielen Dank für dein Lob, obwohl es ja zum überwiegenden Teil der Kollegin zu verdanken ist. Glaubst du im Ernst, dass nur dir aufgefallen ist, dass sie ein erfreulicher Anblick ist? Die Frage, ob Single oder nicht, solltest du dir somit selbst beantworten können. Ich kann mir schon vorstellen, dass es irgendwann einmal noch eine Kochsendung geben wird, und in dem Fall werde ich auch mein Möglichstes tun, um die Kollegin zu einer erneuten Zusammenarbeit zu bewegen.

Sauerkraut

„… drehen hier langsam alle bei uns durch."

Hallo Rainer,

nachdem nun meine Frau und Tochter sogar in deiner Kochgalerie abgebildet waren, drehen hier langsam alle bei uns durch (ich bekomme die PC Games gar nicht mehr in meine Hände). Zwei Freunde waren Samstagabend bei uns zu Gast und mussten, äh durften mit meiner Frau zusammen dein Gericht – Sauerkrautbrot – zubereiten. Beim Essen fragte einer der beiden noch: „Was soll das Ganze nun sein?". Einen Bissen später: „Hmm, lecker, gar nicht mal so schlecht". Daumen hoch von uns für das köstliche Rezept!

Eiskalte Grüße, Thomas D.



Ich gebe zu, dass dies ein eher ungewöhnliches Rezept ist, aber auch in meinem Bekanntenkreis waren bisher alle Testesser davon angetan. Da ich bayerische Vorfahren habe, ist die Vorliebe für Sauerkraut vielleicht sogar eine Art genetischer Defekt, der mich dazu zwingt, es in immer neuer Aufmachung unter die nicht bayerische Menschheit und in atypische Gerichte zu schmuggeln. Und es ist auch wirklich erstaunlich, was man aus Sauerkraut alles machen kann. Lediglich als Bestandteil von Süßspeisen versagte es bisher kläglich.

Der Troll

„Weißt du, wer ich bin?"

Weißt du wer ich bin? Du hast meine Kommentare gelöscht! Du wer ich bin? Ich bin der Große Überprüfer! Was hast du getan meine Kommentare gelöscht? Ich war doch da und hab was geschrieben, das musstest du löschen PC GAMES? Weißt du wer ich bin? Das wars PC Games. Deine Attacken auf mich werden dir teuer zu stehen kommen.

Hallo großer Überprüfer,

zum Glück habe ich keine Ahnung, wer du bist, und auch mein Interesse daran ist eher unterentwickelt. Eine Eigenschaft, die es übrigens mit deinen Kenntnissen der deutschen Sprache teilt. Warum dein Kommentar gelöscht wurde, kann ich dir allerdings nicht beantworten. Das würde voraussetzen, dass sich dein Geschreibsel irgendjemand gemerkt hätte. Und nein, ich weiß wirklich nicht, wer du bist, und weil du so schlau bist, deine E-Mails mit einer Adresse zu verschicken, die sich aus vorname.nachname@t-online zusammensetzt, ist das auch ganz, ganz schwer herauszufinden. Obwohl ich ja sonst nicht dafür bin, die Trolle zu füttern, veröffentliche ich dein Schreiben dennoch, weil wir hier ja alle gern etwas zum Lachen haben.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Skitterbot

Ungeziefer, hygienisch unbedenklich und fernsteuerbar

Früher vergnügte man sich gerne bei einem Rennen. Die einen benutzten dazu Pferde, die anderen mussten auf Kakerlaken zurückgreifen. Heute braucht man kein Tier mehr dazu und kann zum Skitterbot greifen, der es fast perfekt imitiert – die Kakerlake, nicht das Pferd! Die Plastikschabe bewegt sich wie ihr Vorbild und benötigt als Futter lediglich etwas Strom, den sie aus jedem USB-Port saugen kann. Gesteuert wird sie mit einer kleinen Fernbedienung. Allerdings ist die Steuerung stark gewöhnungsbedürftig – auch das hat sie mit ihrem natürlichen Vorbild gemeinsam. Wer die Steuerung als Teil der Herausforderung sieht, kann viel Spaß bei einem Schabenrennen haben, ohne Besuch vom Gesundheitsamt fürchten zu müssen.

http://www.getdigital.de/products/Skitterbot



Bildquelle: www.getdigital.de

Gewerkschaft

„Viel Glück beim Arbeitskampf“

Hallo Rainer,

wer in den letzten Jahren die Nachrichten verfolgt hat, der musste eines feststellen: Gewerkschaften, die nur Interessen einer kleinen, speziellen Berufsgruppe vertreten, sind bei der Durchsetzung von Gehaltsforderungen sehr erfolgreich. Warum nutzt du das nicht für dich aus und gründest eine Gewerkschaft der Leserbriefonkels? Überlege doch mal, welche Macht ihr hättet! Ihr könntet damit drohen, eure Arbeit niederzulegen, sodass alle Zeitschriften in Deutschland ohne beantwortete Leserbriefe erscheinen müssten. Eine Katastrophe für unsere Gesellschaft. Du könntest endlich aus deinem gehalt ein Gehalt machen oder gar ein GEHALT. Deine nächsten Kolumnen müssten dann auch nicht mehr von irgendwelchen nervenden Nachbarn handeln, da von der Villa auf deinem riesigen neuen Anwesen aus gar kein Nachbargrundstück mehr ohne Fernglas erkennbar wäre. Das einzige andere Haus, das du sehen könntest, wäre das Gesindehaus, in dem du Gärtner, Koch und Konsorten untergebracht hast.

Viel Glück beim Arbeitskampf,
Nico

Eine Gewerkschaft mit einem einzigen Mitglied? Ich denke nicht, dass sie nennenswert etwas bewegen könnte. Was würde passieren, wenn ich die Arbeit niederlege und die PC Games ohne die Leserbriefe erscheint? Zwei Prozent der Leser würden protestieren, 30 Prozent würden dies begrüßen und 68 Prozent fällt es gar nicht auf. Nach ungefähr fünf Wochen würden sich die zwei Prozent den 68 Prozent anschließen und ich habe die Gesäßkarte. Okay – das Problem mit den Nachbarn hätte ich dann nicht mehr. Es gibt in Nürnberg sehr viele Brücken.

Spamedy

„… erheitert Ihre Stimmung.“

Hallo, lieber Freund!

Neue Anwendung lässt mit einem vielfarbigen musikalischen Lucky Sparkler zu funken. Für Hochzeit, Geburtstag, Silvesterfeier, Weihnachten und andere Ereignisse ist Lucky Sparkler einfach unentbehrlich. Er drückt in ausgezeichneter Weise Ihre Emotionen und Gefühle aus, erheitert Ihre Stimmung und Ihrer Umgebung. Geprüft! Es funktioniert. Ihr Lucky Sparkler wird funken, und tönen solange, wie Sie brauchen. Und keine Werbung. Lucky Sparkler schenkt Ihnen und Ihrer Umgebung starke und fröhliche Gefühle. Sparkler ist einfach und lustig zu verwenden.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Dieses Produkt (ich nehme doch stark an, dass es sich um ein Produkt handelt) dürfte besonders interessant sein. Wie die meisten Männer habe auch ich starke Defizite darin, meine Emotionen offen zu zeigen. Vielleicht sollten Männer dabei auf den Sparkler zurückgreifen, zumal er ja auch noch die Stimmung erheitert und lustig zu verwenden ist? Leider werde ich es nie herausfinden, da unsere Firewall Gift und Galle spuckte, als ich versuchte, den Link anzuklicken, was bei unserem Techniker wirklich stets starke Gefühle erzeugt, leider jedoch nie fröhliche …

Quotenmann

„Leider ist mir vor Kurzem ein kleines Missgeschick passiert.“

Hallo Herr Rosshirt,

ich lese euer Heft mit voller Begeisterung. Leider ist mir vor Kurzem ein kleines Missgeschick passiert. Als ich wie immer in der Spätschicht ein, zwei Stunden vor Arbeitsende mit vollem Genuss euer Magazin studierte, meinte unnverschämterweise mein Chef doch tatsächlich, er müsste sich zu dieser unmenschlichen Uhrzeit (21:00 Uhr) noch im Betrieb mit einem Rundgang vergnügen. Dabei hat er mich leider bei meiner gemütlichen Lesesitzung erwischt, woraufhin ich bedauerlicherweise eine Kündigung hinnehmen musste (war eh ein A...loch und Geizhals). Deshalb bitte ich Sie, da ja Ihr Magazin für den Zwischenfall schließlich verantwortlich war und ich nun vor unerwarteten Unkosten stehe, mir eine Entschädigungs-„Spende“ zukommen zu lassen.

Meiner Ansicht nach würde das Ihr Verlag doch gar nicht spüren. Auf ein paar Euro hin oder her kommt's da bestimmt nicht an. Zum Beispiel wäre das doch ungefähr so wie mit den Frauen, die man in einem Betrieb durchfüttert. Da sind doch auch ca. 70 % nur eingestellt, dass die Quote von Männlein zu Weiblein gut aussieht oder zum Kaffetrinken, Kuchenmampfen, oder einfach zur Unterhaltung. Vielen Dank im Voraus.

mfg Pavel

Was haben … Verzeihung … hatten Sie denn für einen Beruf und in welchem Jahrhundert war das, als Sie unfreiwillig den Job verloren und durch ein Wurmloch ins Jahr 2012 gefallen sind? Jetzt

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Dominik mit seiner PC Games in Afghanistan.



Auch Andy nimmt sein Heft mit nach Kabul …



… und wirbt sogar die örtliche Polizei als neue Leserschaft!

aber im Ernst: Unsere Geschäftsleitung leitet die Geschäfte deshalb, weil sie eben nicht mit Geld um sich wirft, und die Frauen bei uns dienen keiner Quote, sondern erledigen wie jeder andere ihren Job. Kaffeetrinken und Kuchenmampfen ist bei uns geschlechterübergreifend. Und dass dies keineswegs die Ausnahme, sondern die Regel ist, sollte sich auch bis zu Ihnen herumgesprochen haben, es sei denn, Sie waren in einem der letzten, rein männlichen Refugien beschäftigt wie einer russischen Inkasso-Firma oder einer Samenspenderei.

Dass Sie den Job verloren haben, weil Sie die PC Games gelesen haben, ordne ich eher ins Reich der Mythen und Märchen ein. Wenn es Sie interessieren sollte, warum Sie plötzlich so viel Freizeit haben, müssen Sie nur den Rest Ihrer eigenen E-Mail lesen. Sollte Ihnen dabei nichts auffallen, hat Ihr Ex-Chef mein volles Verständnis.

Kostenlos



Hi Rossi,

letztens fand ich in der PC Games Werbung für kostenlose Browsergames. Heißt das, dass ich die Spiele unter der Dusche spielen muss? Spaß beiseite, kannst du mir das Geschäftsmodell von den Betreibern erklären? Von kostenlos können sie sich ja nur schwer ernähren, oder? Versteh ich nicht.

Gruss und Danke für die Antwort, Wollaby

Ich gebe dir einen guten Ratschlag mit auf deinen Lebensweg: Wenn dir jemand etwas schenken will, solltest du immer besonders vorsichtig sein! Natürlich hat niemand etwas zu verschenken. Kostenlose Browserspiele sind zwar eine prima Erfindung und einige davon schätze ich sehr, aber ganz kostenlos ist „kostenlos“ in diesem Fall ja nicht. Du kannst so ein Spiel zwar so lange spielen, wie du möchtest, und wenn du nicht willst, musst du auch tatsächlich kein Geld dafür ausgeben. Aber in jedem dieser Spiele wird es einen Shop geben, in dem du dir bestimmte Dinge ordern kannst, die das Spiel nicht unerheblich erleichtern. Und an dieser Stelle kommt immer richtiges Geld (!) ins Spiel. Diese Dinge gibt es nur gegen Euros oder Dollars.

Epic



Hallo Ihr Redaktion!

Ich finde eure zeitung echt shclecht! warum muss man gross spiele bewerrben und dann komma der test und es gibt nur mickrige wertungen. warum kann ma nit einfach nur spiele bewerben die wertungen von epic ausmass haben? Ich verzweifel jd. mal wenn ich die lese. ich frage mir: kann es noch schlechter komma? kein grund mehr euch zu kaufen. HASS!

Euer toller (warscheinlich EX) Leser Alexander S.

Vielen Dank für Ihre wohlfundierte Kritik. Leider übersehen Sie eine Kleinigkeit. Spiele werden nicht von uns beworben. Wir bekommen Geld dafür, dass wir die Werbung abdrucken. Geld, das zwingend zum Erhalt dieser Zeitschrift nötig ist und das wir somit nicht unseren Lesern zusätzlich aus der Tasche ziehen müssen. Natürlich könnte man jetzt nur Spiele testen, deren Wertung episches Ausmaß erreicht – was immer das auch sein soll. Allerdings wäre diese Zeitschrift dann leider extrem dünn oder voller Raum für eigene Notizen, was uns garantiert Leser kosten würde – womit wir schon wieder beim Thema Geld wären. Natürlich müsste vorher noch geklärt werden, was eine „epic ausmass“-Wertung sein soll. Um Ihren Text zu vereinfachen, habe ich einfach angenommen, dass „epic“ für episch stehen soll …

Ein schönes Detail am Rande ist meiner Meinung nach, dass in Ihrer E-Mail zwar zwei Mal das Wort „Komma“ vorkommt, aber kein einziges Komma. Ich mag solch intelligente Scherze. Vielen Dank.

Da Sie nicht erwähnt haben, welche Muttersprache Sie sprechen, habe ich mir die Freiheit erlaubt, Ihnen auf Deutsch zu antworten. Ich hoffe, Sie kennen jemanden, der dies für Sie übersetzen wird.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F)AQ

Die meisten werden schon einmal die Zeichenfolge „FAQ“ gelesen haben. Viele zuckten mit den Schultern und maßen dem keine Bedeutung bei. Sehr zu Unrecht! Unter „Frequently Asked Questions“, kurz FAQ, versteht man eine Zusammenstellung von oft gestellten Fragen und den dazugehörigen Antworten zu einem Thema. Wer möchte, kann sie auch in Deutsch aussprechen („Fragen, Antworten, Quintessenzen“ oder nicht ganz so geschwollen als „Fragen-Antworten-Quelle“). Damit bestimmte Fragen nicht immer wieder neu gestellt werden müssen und um somit Foren und kundige Personen zu entlasten, wurden die FAQ schon zu seligen DOS-Zeiten erfunden. Ebenso in dieser Zeit entstand der Brauch des hartnäckigen Verweigerns der Lektüre der FAQ und das Gerücht, dass nur eine persönliche Antwort wirklich helfen kann. Gestützt wird diese Annahme durch die tiefe Erkenntnis des Users um seine Einmaligkeit und die seiner Probleme. Merke: Autoren von FAQs sind die einsamsten Menschen der Welt!



Eat and read

Heute: Fleisch-Donuts

Wir brauchen:

1 kg gemischtes Hackfleisch, zwei Brötchen vom Vortag, zwei Eier, zwei Zwiebeln, eine kleine Chilischote (wenn möglich frisch), eine Dose Ananas in Scheiben

Zuerst legen wir die alten Brötchen in kaltes Wasser, bis sie sich richtig vollgesaugt haben. Bis es so weit ist, schneiden wir die Zwiebeln und die Chilischote in kleine Würfel. Danach drücken wir die Brötchen aus und geben sie zusammen mit dem Hackfleisch, den Eiern (ohne Schale natürlich), den Zwiebeln und der Chili in eine Schüssel, wo wir alles zu einer möglichst homogenen Masse vermengen. Das geht am besten mit den Händen. Kurz mit etwas Pfeffer und Salz abschmecken. Nun wird es künstlerisch! Jeweils eine Handvoll der Masse auf einem Küchenbrett flach drücken, eine Scheibe Ananas (die wir vorher gut abgetrocknet haben) darauf legen und die Ananas mit dem Fleisch umhüllen (die Enden umschlagen). Damit es auch gut aussieht, das Loch in der Mitte frei lassen. Im Ofen legen wir den Grillrost mit Alufolie aus, platzieren unsere Donuts darauf und lassen sie bei 200 Grad für 20–25 Minuten braten, bis sie schön braun (nicht schwarz!) sind. Fertig! Fleisch-Donuts kann man zu allem essen, was auch mit Hackbraten oder Buletten schmecken würde, sie sind aber viel saftiger. Ich mag sie am liebsten pur, mit ein paar Spritzern Tabasco und frischen Brötchen.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

ÜBER **5.000.000**

LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen

WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



ONLINE



1,56 Mio. Unique User**



870.000 Unique User**





890.000 Unique User**



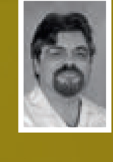
1,80 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de

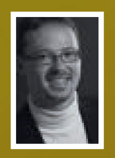
SFT | Games and More u. v. a.

DIE JURY



MICHAEL HENGST

Producer – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JoWooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.

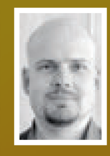


FELIX RÖKEN

VP, International Development Havok – Führte als CEO die Trinigy Group bis zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.

PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland, PC Games sowie play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL

Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.



HANS IPPISCH

COO COMPUTEC MEDIA – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

www.makethegame.de

* Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesam volumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszah lung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereich ten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.

Im nächsten Heft

Vorschau

Guild Wars 2



Besser als **Star Wars: The Old Republic**, größer als **World of Warcraft**? Wir haben das kommende Online-Rollenspiel von NCsoft ausführlich angespielt und verraten, ob sich das Warten lohnt!

Vorschau

Max Payne 3 | Max und Multiplayer – langweilige Vernunftehe oder überfälliges Feature?



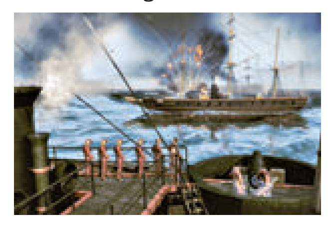
Test

Mass Effect 3 | Das Finale der Weltraum-Saga im PC-Games-Langzeittest!



Test

Shogun 2: Total War – Fall of the Samurai | Wir haben das Mega-Add-on durchgezockt.



Test

Ridge Racer: Unbounded | Da verfallen selbst Realismus-Puristen in hemmungslose Raserei.



PC Games 04/12 erscheint am 28. März!

Vorab-Infos ab 24. März auf www.pcgames.de

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

ARMA 2



Packender, äußerst realistischer Militär-Shooter von Bohemia Interactive, den Machern von **Operation Flashpoint**.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Florian Emmerich, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Christoph Schuster, Sebastian Stange
Trainees Jonas Hilla, Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.